PEŁNEWERSJE Harpoon Classic '97 WarBirds 2.5, ShockForce

MAJ1999

CENA 12,90 ZŁ INDEKS 321753

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTR

2 KRĄŻKI CD

ISSN 1427-0307



W naszym wymiarze Creative dimension, odczujesz przyśpieszenie bombowej grafiki

Wystarczy, że zainstalujesz do komputera swoją nową 16 MB kartę graficzną 2D/3D - Graphics Blaster Riva TNT™ - a gry od razu zaczną działać z oszałamiającą szybkością, programy biurowe i graficzne będą reagować natychmiast, zaś ostrość obrazu będzie zadziwiająca, niezależnie od tego, co zrobisz.
Zainstaluj kartę Graphics Blaster Riva TNT™, a błyskawicznie wkroczysz do wymiaru stworzonego dla Ciebie przez firmę Creative. Nasz wymiar jest wszędzie tam gdzie zobaczysz logo Creative dimension. W naszym wymiarze - Creative dimension - Twój komputer już nigdy nie będzie taki sam.

Karta graficzna Graphics Blaster RIVA TNT™:

- Karta wyposażona w procesor graficzny nVidia RIVA TNT™
- Zapewnia ogromne przyspieszenie grafiki 3D i oszałamiającą wydajność grafiki 2D
- obsługa magistrali AGP 2X oraz 128-bitowa, potokowa architektura pamięci Twin-Texel (3D), zapewniają bardzo dużą przepustowość i szybkość
- 16 MB pamięci synchronicznej oraz wydajny układ DAC 250 MHz, umożliwiające uzyskanie rozdzielczości do 1920 x 1200 oraz częstotliwości odświeżania do 240 Hz.



CREATIVE

Your PC's key to another dimension

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Bezpłatna infolinia 00800 353 1229

Creative Labs (Irl) Ltd. Oddział w Warszawie, 00-764 Warszawa, ul. Sobieskiego 110/3; tel./fax: +22 646 52 15, tel. +22 646 52 16

Autoryzowani Dystrybutorzy:
ABC Data Sp. z o.o. /CHS (tel.:+22 676 09 00); COMPUTER 2000 Polska Sp. z o.o (tel. +22 51 79200); DATRONTECH Poland (tel. +22 675 28 30); JTT Computers S.A. (tel. +71 347 58 00).

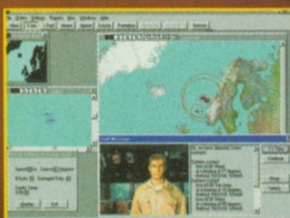
Sound Cards | **Graphics Cards** | **Speakers** | **PC-DVD** | **Video**

PEŁNE WERSJE

Harpoon Classic '97

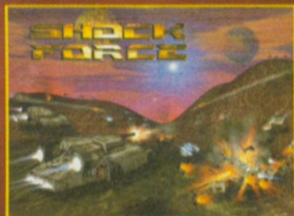


Najbardziej (jak do tej pory) rozbudowana wersja jednej z najsłynniejszych gier strategicznych, koncentrującej się na operacjach morskich. Symulacja działań jest bardzo realistyczna. Gra zawiera 250 scenariuszy, których akcja toczy się na czterech terenach: Grenlandia i Islandia, Północny Atlantyk, Ocean Indyjski i Zatoka Perska oraz Morze Śródziemne. Możliwa jest gra przez Internet. Bardzo obszerną instrukcję w formie plików Acrobat Readera (*.pdf) znajdziecie w katalogu \MANUAL.



486, 8 MB RAM, Windows 95

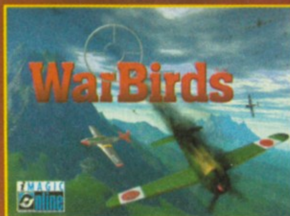
ShockForce



Zasiadamy za sterami futurystycznego poduszkowca i roznosimy na strzępy wrogie maszyny. Program przeznaczony jest wyłącznie do gry online (na razie za darmo!) i nie wymaga szybkich łączy. Autorzy czekają na uwagi od wszystkich użytkowników programu, aby mogli udoskonalić swój produkt.

P133, 32 MB RAM, DX5

WarBirds



Najnowsza wersja gry WarBirds, jednego z najpopularniejszych obecnie symulatorów online z czasów II wojny światowej (recenzja w Gamblerze 12/98) wraz ze wszystkimi wydanymi przez producenta dodatkami (grafika w różnych rozdzielczościach, samoloty, scenariusze, różne tereny działań). Można latać w pojedynkę (à la Flight Simulator – bez przeciwników) lub dołączyć się do gry internetowej.

P90, 16 MB RAM, DX5



Championship Manager 3

Najbardziej oczekiwany menedżer piłkarski ostatnich miesięcy. CM3 zaskakuje dbałością o szczegóły i pojemnością bazy danych. Zawiera opcję treningu (nowość w serii) i bardzo dokładny edytor taktyk.

P166, 16 MB RAM, DX6

Ancient Conquest: The Golden Fleece PL
Polska wersja RTS-u w realiach starożytnej Grecji.
P133, 16 MB RAM, DX5

Anno 1602 PL
Strategia z mocno zaakcentowanym wątkiem ekonomicznym.
P100, 16 MB RAM, DX5

Battlezone: The Red Odyssey
Oficjalny dodatek do znanego hitu, Battlezone.
P120, 16 MB RAM, DX5, akcelerator 3D

Carnivores
Polowanie na dinozaury.
P150, 16 MB RAM, DX6

Daikatana Multiplayer
Długo oczekiwana gra FPP. Demo nie zawiera potworów – można zwiedzać poziomy w pojedynkę lub grać przez Internet.
P200, 32 MB RAM, DX5, akcelerator 3D

Deer Hunter II
Symulator polowania na dziką zwierzynę.
P133, 32MB RAM, DX6

Guardian of Darkness
Mnich egzorcysta w konfrontacji z nieczystymi siłami.
P200, 32 MB RAM, DX5, akcelerator 3D

Malkari
Strategia kosmiczna w środowisku trójwymiarowym.
P90, 16 MB RAM, DX5

North vs South
Strategia z czasów wojny secesyjnej.
P166, 16 MB RAM, DX5

Rival Realms
Połączenie RTS i RPG: ludzie, elfy i orkowie.
P133, 16 MB RAM, DX5

Sports Car GT
Wyścigi wozów sportowych na torach Europy i Ameryki.
P166, 32 MB RAM, DX5

Tank Racer
Szalone wyścigi za sterami czołgów.
P90, 16 MB RAM, DX6

Wild Metal Country
Gra TPS, w której gracze kierują różnymi pojazdami.
P166, 32 MB RAM, DX6

Twórczość Czytelników
Autorami zamieszczonych prac GFX są: „Agnus", Bartek Winni[illegible] oraz „Nathanel".

Kącik 3D
Mod à la Action Quake – Terror, filmoteka i mapy do Quake'a.

Kącik Generałów
Autorami scenariuszy są Łukasz Żurek i Dariusz Czaja.

Kącik Pilotów Wirtualnych
Dodatki do Combat Flight Simulator oraz European Air War.

Kącik MTG
Spoilery i ranking kart – Edycja VII.



Kingpin: Life of Crime

Gra FPP przeznaczona dla starszych graczy. Dlaczego? Środowisko, w jakim się poruszamy, to świat ulicznych gangów posługujących się slangiem w najgorszym tego słowa znaczeniu.

P200, 32 MB RAM, DX5, akcelerator 3D



Star Wars: X-Wing Alliance

Na początku wszystko wygląda niewinnie: drobne potyczki między zwalczającymi się firmami handlowymi, potem kilka tajnych misji rozpoznawczych, a w końcu walka z ogromną flotą nieprzyjaciela.

P200, 32 MB RAM, DX6, joystick

Kącik Techniczny

Fotorelacja z targów CeBIT '99 oraz benchmark 3DMark 99 Max.

Kącik Sportowy

Materiały przygotowali: „Macias" z Gdyni, Piotr Narolski, Jacek Nowak, Tomasz Kopijka, Piotr Jagodziński, Marek Wojdyła, Filip Alkiewicz, „Pepe" oraz Dariusz Czaja.

Gambler Pack #7

Tipsy, opisy i rozwiązania do nr. 4/99.

Różności

Wywiad udzielony redaktorowi Gamblera przez grupę Chaos Works.

Patche

Łatki do gier: Alpha Centauri v2.0 UK oraz v3.0 US, Caesar III v1.0.1.0, Colin McRae Rally, Falcon 4.0 v1.06, Gangsters: Organized Crime Update 2, King's Quest: Mask of Eternity v1.0.0.3, NBA Live '99 v1.1, Shogo: Mobile Armor Division v2.2, Sin v1.03, StarCraft v1.05, StarCraft: Brood War v1.05, Test Drive 5 v1.1, The Settlers III v1.31, TOCA Touring Cars v1.1, WWII Fighters v1.08.

Kącik Literacki

Po raz pierwszy na naszym CD znalazło się ciepłe i przytulne miejsce na Wasze próby literackie. Na dobry początek trochę fantasy, trochę SF, fragment powieści i... rozwiązanie Księcia i Tchórza. Czytajcie i przysyłajcie! (adres e-mail: wojtek@gambler.com.pl)

Gambler Offline

Strony WWW Gamblera Online, Aeroklubu Gamblera oraz TS 4ever.

INSTRUKCJA

Na każdej płycie znajduje się menu instalacyjne w wersjach dla DOS i Windows 95/98. Aby uruchomić wersję dosową, należy przejść do głównego katalogu krążka i uruchomić plik GAMBLER.BAT. Pod Windows 95/98 menu powinno zadziałać samoczynnie – w przeciwnym wypadku trzeba uruchomić plik LAUNCHER.EXE z głównego katalogu.

Jeśli pojawią się problemy...

...z uruchomieniem któregoś demka, gry lub menu dosowego, proszę NAJPIERW o telefoniczny kontakt z redakcją (poniedziałek–piątek w godzinach 12.00–15.00) lub przez e-mail bezpośrednio ze mną (rafal@gambler.com.pl). Jeśli problemy dotyczą menu windowsowego lub Gambler Packa, proszę kontaktować się z ich autorem (mwichary@gambler.com.pl).

Programy, które są wersjami demonstracyjnymi, mogą nie działać na pewnych, specyficznych konfiguracjach komputera. Ponadto niektóre demka wymagają czasem instalacji dodatkowego, powszechnie stosowanego oprogramowania. Najczęściej występujące błędy wynikają z faktu, że program nie może zlokalizować plików typu DLL. Winę za to zwykle ponosi źle zainstalowany akcelerator grafiki 3D (lub jego brak) albo brak sterowników DirectX (znajdziecie je w Kąciku Technicznym).

W trosce o bezpieczeństwo Waszych danych, zawartość krążków została sprawdzona kilkoma programami antywirusowymi.

Jak umieścić swoje prace na płycie Gamblera?

Jeśli sprawdzimy, że nadesłany przez Was materiał jest wolny od wirusów, nie zawiesza się – ogólnie działa, prawdopodobieństwo umieszczenia go na płytce Gamblera wynosi 100%. Materiał możecie nadesłać zarówno zwykłą pocztą, jak i przez e-mail (pod tekstem odpowiedniego kącika w menu na płycie znajduje się adres jego autora; adres działu „Czytelnicy nadesłali" – rafal@gambler.com.pl). Dodatkowo musicie w kopercie przysłać własnoręcznie podpisane oświadczenie, że jesteście jedynymi właścicielami praw autorskich do nadesłanych plików oraz wyrażacie zgodę na ich bezpłatną publikację na krążku. Nie zapomnijcie podać swoich danych: imienia i nazwiska lub ksywy, pod jaką chcecie być znani, adresu, telefonu kontaktowego wraz z numerem kierunkowym, adresu e-mail.

UWAGA: Wszystkich czytelników, których prace nie zostały opublikowane na krążku Gamblera, prosimy o kontakt z redakcją w celu stwierdzenia przyczyny (może nią być np. brak pisemnego oświadczenia autora).

GAME

GRA MIESIĄCA

WYRÓŻNIENIE

INDEKS PROGRAMÓW

KARTY Z RĘKAWA



Aliens vs Predator. Na tę grę czeka wiele osób. Niektórzy obiecują sobie po niej więcej, niż po Quake'u III Arena. Czy słusznie? Nasz autor pisze: „Mamy do czynienia z kolejną GRĄ. Aliens vs Predator ma szanse stać się WIELKIM przebojem."

str. 16



RollerCoaster Tycoon. Uniform gry, w której kierujemy parkiem rozrywki, został uszyty na miarę... Transport Tycoona. Ten sam twórca, ten sam engine. Sir Haszak ocenia: „Świetna, kolorowa gra z mnóstwem ozdobników. Jeszcze jeden przykład na to, że grywalność nie zawsze jest wypadkową pomysłu i wykonania."

str. 24



Tak będzie

Przeczytałem ostatnio... O! To się nazywa oryginalny początek! A jednak – przeczytałem. Ale przynajmniej dość dawno, a nie „ostatnio", co ratuje mnie przed wpadnięciem w otchłań banału.

Do rzeczy. W miesięczniku muzycznym „Tylko Rock" znalazłem relację z wyjazdu do Londynu Tomasza Beksińskiego – m.in. genialnego tłumacza „Latającego cyrku Monty Pythona" (hail to the king!).

Pan Beksiński pisał, że w Londynie kupił oryginalne wydania płyt (takich dużych, czarnych) zespołu The Beatles, płacąc za nie sumy rzędu kilkudziesięciu funtów (1 funt = ok. 6 zł). Oczywiście była to drobnica; za prawdziwe rarytasy w idealnym stanie trzeba zapłacić setki, a może i tysiące funtów...

Nie zamierzam obrażać inteligencji czytelników rozważaniami o sensie kupowania jednej płyty (dużej, czarnej) za równowartość np. kilkuset CD. Wierzę, że każdy ma na ten temat jednoznaczny pogląd.

A teraz, kiedyśmy już z ubolewaniem (i niewielką tylko dozą pogardy) pokiwali głową nad tym idiotycznym zjawiskiem, będę wieszczył. Otóż jestem pewien, że lada moment to samo zobaczymy w naszym świecie gier. Pierwszym symptomem jest pojawianie się coraz liczniejszych grup miłośników klasyki. Na razie ich aktywność ogranicza się głównie do kopiowania starych gier od kolegów czy ściągania ich z Internetu. Rzecz nie jest legalna, ale jeśli mowa o produkcjach, których nie można w żaden sposób kupić, byłbym powściągliwy w moralnej ocenie tego zjawiska.

Za chwilę okaże się, że ktoś chce sprzedać pierwsze wydanie RailRoad Tycoona w wersji oryginalnej. Przykład wybrałem celowo – na początku lat 90. w Bajtku opisano to dostępne tylko na Zachodzie cudo i nawet zdjęciem zilustrowano, bo inaczej przecież nikt by nie uwierzył. Pudełko, 5 dyskietek, kilkusetstronnicowa instrukcja, kilka map, koszulka... Za kilka lat (miesięcy?) ktoś to wystawi na sprzedaż i będziemy mieć preludium dramatu, który osiągnie punkt kulminacyjny, gdy ktoś inny zechce ów zestaw nabyć. Za niewygórowaną cenę. Na przykład 500 złotych. Albo 150 dolarów, myślę bowiem, że zacznie się to w USA, jak wszystko, co... (tu sobie wstawcie, co). A może już się „to" zaczęło? W końcu licytacje kilkudziesięcioletnich flipperów odbywają się tam od lat, a ceny bywają wysokie.

I niech mi nikt nie mówi, że gry szybko się starzeją i starocie nikogo nie bawią. Wygrzebałem ostanio Covert Action, moją ukochaną, zapomnianą grę MicroProse z 1991 roku. I co? Caesar III poszedł w odstawkę, ja zaś na kilka wieczorów utknąłem w grze z grafiką EGA. Problem w tym, że takich jak ja jest więcej. Zresztą o czym tu gadać, skoro są osoby gotowe płacić krocie za duże, czarne płyty, choć mogą przecież nabyć ich reedycje na CD. No a poza tym takich gier nie kupuje się po to, żeby w nie grać, tylko żeby „delektować się ich posiadaniem". Pewien jestem, że miłośnik dużych, czarnych płyt też głównie je ogląda, a muzyki słucha z kompaktu.

Powinienem teraz napisać, że gry poddają się tym samym prawom, co inne dziedziny naszego życia oraz jakie to ważne i doniosłe. Ale w ramach walki z banalnymi początkami i zakończeniami daruję sobie. Jak już bowiem wspomniałem, nie lubię obrażać inteligencji czytelników.

Alex

PS Osoby dysponujące oryginalnymi wydaniami starych gier (koniecznie na dyskietkach) w dobrym stanie, proszę o przesyłanie ofert. Zamierzam bowiem zainwestować w swoją przyszłość. W końcu i obrazy van Gogha kiedyś kupowało się za grosze ;-)



CeBIT '99. CeBIT to największe targi komputerowe na świecie. Po raz pierwszy w historii odwiedził je przedstawiciel Gamblera. Okazało się, że można tam znaleźć wszystko, do czego prawdziwy gracz wzdycha po nocach – łącznie z przedstawicielkami płci pięknej.

str. 74



Chaos Works. Wywiad z założycielami grupy znanej z gier Fire Fight i Excessive Speed (na zdjęciu ;-). – *Gamblerowi należą się duże brawa, bo do tej pory jeszcze nigdy nie mówiliśmy o sobie tak wiele i tak szczerze.* Pełna wersja wywiadu na krążku CD-a.

str. 82, CD-a

Z kraju

Termin wydania polskiej wersji Baldur's Gate ostatecznie ustalono na 15.04. Aby obsłużyć wielką jak na polskie warunki wysyłkę 11 tys. kopii do sklepów, **CD Projekt** wynajął magazyn o pow. 300 m², na 1 tydzień oddelegował 2 pracowników i na 3 dni wstrzymał sprzedaż innych tytułów. Przy pakowaniu pracowało 12 osób (3 przy foliowaniu, 9 przy konfekcjonowaniu). Samo foliowanie trwało po 18 godzin przez 10 dni. Zużyto przy tym 6 km folii.

CD Projekt rozpoczął prace nad dodatkiem do Baldur's Gate – Tales of the Sword, który będzie działał tylko z polską wersją gry. Powinien się ukazać na przełomie maja i czerwca.

• • •

Od 1 kwietnia do 30 czerwca trwa promocja 4 gier **IPS CG**: Superbike World Championship, Alpha Centauri, SimCity 3000 i Lands of Lore III. Zakup 2 z nich (jeśli prześle się ich kody kreskowe do wydawcy) premiowany jest koszulką, przy 3 grach dostaje się czwartą za darmo.

• • •

Mirage ogłosił promocję Championship Managera 3, który pojawił się w sprzedaży na początku kwietnia. Do wygrania będzie bezpłatny dodatek do gry z ligą polską (pojawi się w sprzedaży na przełomie maja i czerwca w cenie 25 zł) oraz koszulka Dariusza Dziekanowskiego z autografem. Szczegółów promocji nie podano.

Od kwietnia za każdą kupioną grę z oferty Mirage przyznawane będą punkty, a uzbieranie odpowiedniej ich liczby uprawniać będzie do otrzymania plakatu, koszulki lub kubka.

• • •

Optimus S.A. zapowiada wydanie w Polsce gry Pharaoh. W jej tworzeniu bierze udział projektant Caesara III, a gra będzie symulacją życia miasta w starożytnym Egipcie. Termin wydania – listopad.

• • •

Na rynku pojawił się nowy wydawca gier. Firma **X-Ray** ma w swej ofercie na razie 3 tytuły: strzelaninę Vulture (premiera 10 kwietnia) oraz Denis i The Forbidden Realm. W najbliższym czasie w jej planie wydawniczym powinna się znaleźć jeszcze TPS.

• • •

Jedna z najstarszych w kraju gralni PC, **Granet**, zmieniła siedzibę – przeniosła się na ul. Chłodną 11, tel. 654 13 38.

Game Developers Conference

Bardzo trudno oddać istotę zjawiska, jakim jest Game Developers Conference... Najprościej rzecz ujmując, to doroczne spotkanie autorów gier (do niedawna tylko komputerowych, teraz również konsolowych), wielkie „zjednoczenie rodziny", podczas którego można zapoznać się ze wszystkim, co w danym momencie jest w branży najważniejsze – od nowinek sprzętowych, przez nietuzinkowe rozwiązania scenariuszowe aż do aktualnych trendów, którym hołdują producenci oprogramowania używanego do pisania gier.

Game Developers Conference powstała przed trzynastu laty jako niezależna inicjatywa programistów (i nie tylko) i od tego czasu podlegała swoistej ewolucji. Z bankietu, na którym kilkudziesięciu znajomych siedziało przy wspólnym stole, zmieniła się w ogromne przedsięwzięcie goszczące tysiące (dosłownie: w tym roku było około 7500 uczestników) osób z całego świata. W towarzyszącej GDC wystawie biorą udział wszyscy liczący się producenci sprzętu i oprogramowania. Można uczestniczyć w ponad trzystu różnych sesjach specjalistycznych. Od 4 lat konferencja jest organizowana przez Miller Freeman Game Group – oddział amerykańskiego wydawnictwa prasowego, którego pracownicy dbają, aby impreza utrzymała swoją rangę.

Tegoroczna, trzynasta edycja konferencji odbyła się od 15 do 18 marca w Krzemowej Dolinie, w sercu światowego przemysłu komputerowego. W drodze na GDC spotkałem kilku ciekawych ludzi, między innymi podziwianego przeze mnie Richarda Huddy – genialnego programistę systemowego, specjalistę od optymalizacji aplikacji trójwymiarowych, który do niedawna pracował w firmie 3DLabs, a obecnie zmienił barwy klubowe na rzecz kompanii NVIDIA. Cóż, wygląda na to, że karty graficzne oparte na procesorach TNT odniosły duży sukces komercyjny i NVIDIA może sobie pozwolić na „kupowanie" najlepszych fachowców...

Pierwszego dnia konferencji odbyła się zorganizowana przez **3dfx** impreza pod nazwą **Immersion 1999**, mająca na celu zapoznanie programistów z wprowadzanym właśnie na rynek chipem Voodoo3. Firma 3dfx niedawno wykupiła STB, jednego z największych producentów kart graficznych. Co to oznacza dla graczy? Od tej pory nie będzie już kart graficznych z chipami Voodoo, pochodzących od różnych producentów – można będzie kupić tylko karty spółki 3dfx/STB! Pokazano również następcę Voodoo3, który powinien pojawić się na rynku jeszcze w tym roku – niestety, nie mogę zdradzić więcej szczegółów, ponieważ na razie objęte są tajemnicą.

NVIDIA nie spoczęła na laurach, prezentowała bowiem nowy procesor graficzny TNT-2, który ma szansę zdobyć ogromną popularność (na wzór starszego brata, który odniósł sukces rynkowy). Choć to wcale nie jest takie oczywiste: co powiecie na nowe modele kart graficznych Permedia 3 z 3DLabs, Matrox G400 i Savage4 firmy S3? To od jakości sterowników dla DirectX i OpenGL w dużym stopniu zależeć ma, jak karty będą obsługiwać nowe gry. A tych szykuje się pod dostatkiem... Warto przy okazji wspomnieć o nowym trendzie – nie mówi się już tylko o prędkościach osiąganych przez akceleratory. Ogromny nacisk kładzie się na jakość wyświetlanej grafiki – nie wystarczy już wyświetlanie ogromnej liczby trójkątów, trzeba to robić ładnie, to znaczy w 32 bitach. Proste, 16-bitowe akceleratory odchodzą do lamusa... Bo przecież wszystkie nowe, liczące się gry oferują wspaniałą, kolorową grafikę, dynamiczne światła i cienie.



Drugi dzień był „targowy" – większość czasu spędziłem na wystawie. To był prawdziwy zawrót głowy. Prezentowane tam nowości świadczą, że na świecie wszyscy traktują graczy bardzo poważnie – przemysł gier komputerowych to interes o rocznym obrocie rzędu 8 miliardów (!) dolarów. Intel promował nowy procesor Pentium III, wyposażony w nowe instrukcje do przyspieszania i poprawy gier. Po piętach deptał mu AMD, który właśnie wprowadził na rynek model K6-3, a obecnie kończy prace nad nowym procesorem K7. Warto wspomnieć, że komputery Apple'a również przedstawiano jako maszyny przystosowane do gier! Promocja firmy była agresywna – w pakiecie, który każdy uczestnik konferencji otrzymywał przy wejściu, znalazł się kompakt, zawierający oprogramowanie do pisania gier dla nowego Power Macintosha G3. Firma Apple ogłosiła też, że jej system operacyjny został właśnie udostępniony w postaci źródłowej wszystkim zainteresowanym jego rozwijaniem. Coś jak Linux, którego moc tkwi w setkach tysięcy programistów–amatorów, wciąż doskonalących wersję podstawową.

W czwartek rano (czyli ostatniego dnia) odbył się zapowiedziany poprzedniego dnia pokaz **PSX 2**... Byłem, widziałem i nie zapomnę! Najpierw wystą-



pił Phil Harrison, wiceprezydent Sony, a potem pokazano próbkę możliwości nowego dziecka firmy. Konsola była zamknięta w nieprzezroczystym pudle, ale jej możliwości wręcz powalają! Serce PSX 2 stanowi specjalnie zaprojektowany procesor Emotion Engine. Jest to 300-megahercowy potwór, połączony z dwoma koprocesorami do obróbki grafiki 3D oraz układami wyświetlania i dźwięku. Do tego 32 MB RAM, przepustowość szyny rzędu 3,2 GB, czytnik DVD etc. Emotion Engine jest trzykrotnie potężniejszy od wchodzącego właśnie na rynek Pentium III... Ciekawostka dla tych, którzy pasjonują się możliwościami graficznymi – PSX 2 potrafi wyświetlić 75 milionów trójkątów na sekundę! Czyli milion trójkątów w każdej klatce, gdyby gra wyświetlała 75 klatek na sekundę. PSX 2 zachowuje przy tym zgodność ze swoim przodkiem. Ponadto Sony obiecało zmianę polityki w stosunku do autorów gier – uzyskać licencję na pisanie programów dla PSX 2 będzie o wiele łatwiej niż dotychczas!

Wystąpienia gościa honorowego konferencji, **Shigeru Miyamoto**, wysłuchało ponad cztery i pół tysiąca ludzi. To chyba najbardziej znany autor gier na świecie. Pracując dla Nintendo, wymyślił Donkey Konga, Mario, Starfoxa i Zeldę – gry, które każdy chyba zna. Cała widownia przywitała pięciominutową owacją na stojąco niepozornego, skromnego Japończyka – a było tam wielu ludzi nie mniej słynnych niż on. I to chyba było właśnie „zjednoczenie rodziny". W tym momencie nieważne stały się pieniądze, które można zarobić. Ważny był hołd dla tego, który stworzył gry.

Miyamoto powiedział o wielu ważnych i ciekawych sprawach. Od czego zaczynał, jak osiągnął obecną pozycję, wyjawił też plany na przyszłość. I przez blisko godzinę na sali panowała cisza, wszyscy prawie bali się oddychać... Jedna z gazet amerykańskich napisała później, że gdyby gry komputerowe były religią lub filozofią, to Miyamoto byłby Konfucjuszem – pojawia się i mówi rzadko, a każde jego słowo jest na wagę złota.

Wszystkich zainteresowanych przedstawioną tematyką zapraszam do korespondencji.

(hed) hedges@friko3.onet.pl

Informacje o nowościach sprzętowych znajdziecie również w relacji z targów CeBIT '99 na str. 74 – red.

Bohaterowie po polsku

Mirage pracuje nad polską wersją Heroes of Might and Magic III. Jak podaje Lech Buszczyński, kierujący lokalizacją, do przetłumaczenia było około 1000 kB tekstu, m.in. edytor map z kontekstową pomocą, nazwy jednostek. Przy tłumaczeniu nazw oddziałów i czarów posłużono się grami RPG i polską literaturą fantasy. Jedyną niedogodnością dla polskich użytkowników będzie brak odmiany polskich wyrazów.

Lokalizacja obejmie nie tylko tekst, ale i dźwięk. Swego głosu użyczą postaciom Dorota Chotecka (Królowa Katarzyna, Wiedźma), a także Radosław Pazura, Roch Siemianowski i Jakub Badach.

Wkrótce pod adresem http://www.mirage.com.pl/homm/ ma być uruchomiona oficjalna polska strona HoMM III. Znajdą się na niej najnowsze informacje, wiele map do gier z serii HoMM oraz patche do polskiej wersji. Można będzie automatycznie uaktualniać HoMM III za pomocą specjalnej aplikacji internetowej.

Gra powinna się pojawić w sprzedaży na przełomie kwietnia i maja. (SH)

Zapraszamy na Wirtualny Piknik!

Nie najlepsza kondycja polskiego rynku gier nie pozwala na zorganizowanie wiosennej edycji targów Gambleriada. Jednak organizator targów, agencja **Greit**, nie zapomina o graczach. Od 29 do 30 maja w Hali Głównej Wyścigów Konnych na Służewcu w Warszawie odbędzie się Wirtualny Piknik.

Ta zupełnie nowa impreza, nosząca podtytuł **„Internet, Multimedia, Gry"**, odbędzie się pod patronatem firmy **Intel**. Atrakcją mają być powszechnie dostępne stoiska komputerowe (łącznie około 100 maszyn) podzielone na 3 sekcje: internetową, multimedialno-growa i turniejową. W tej pierwszej będzie można skorzystać z Internetu (oraz poprawić swoją wiedzę w Szkółce Internetowej), w drugiej – wypróbować najnowsze gry. W trzeciej części będą się odbywały turnieje organizowane przez naszą redakcję – zgłoszenia będziemy przyjmować bezpośrednio na imprezie.

W kiermaszowej części imprezy będzie można tanio kupić najnowsze gry. Organizatorzy myślą też o atrakcjach pozakomputerowych – mówi się o paintballu czy pokazach samochodów rajdowych, ale to nieoficjalne wiadomości.

Patronem prasowym Wirtualnego Pikniku będą redakcje **Gamblera** i **Entera**. Wejście na imprezę (obywającą się w godzinach 10.00 – 18.00) ma kosztować 6 złotych. (alx)

Z zagranicy

W pierwszy wieczór targów E3, które odbędą się 13–15 maja w Los Angeles, podczas Interactive Achievement Awards **Sid Meier** otrzyma nagrodę Academy's Hall of Fame za całokształt twórczości, przyznaną (po raz drugi) przez Akademię Interaktywnych Sztuk i Nauk (Academy of Interactive Arts and Sciences).

• • •

Amerykański magazyn **Amazing Stories** zamieści pierwsze opowiadanie rozgrywające się w świecie StarCrafta, zatytułowane Revelations. Autorami tekstu są projektanci gry, Chris Metzen i Sam Moore, opracowaniem graficznym zajmie się dyrektor artystyczny gry, Samwise Didier.

• • •

Core Design grozi sądem właścicielom witryn, na których pojawiają się obrazki z nagą Larą Croft, twierdząc, że naruszają jego prawa autorskie. Jeden z serwerów, Nude-Raider, został już zamknięty.

• • •

Eidos wyda Tomb Raider II The Golden Mask. W pakiecie, oprócz oryginalnej gry, znajdą się na osobnej płytce 4 nowe poziomy przygotowane przez Core Design. W poszukiwaniu Złotej Maski Lara odwiedzi górę lodową, tajną rosyjską kopalnię, podziemia będące siedliskiem starożytnej cywilizacji Inuit oraz kwitnącą, tropikalną dolinę. Posiadacze oryginalnej TR II mogą ściągać kolejno nowe poziomy od 22 kwietnia.

• • •

W pierwszy weekend sprzedaży kupiono 55 tys. egzemplarzy **Championship Managera 3**. Jest to rekord na Wyspach Brytyjskich.

• • •

Infogrames przejął kontrolę nad Gremlin Interactive. Produkty Gremlina w Polsce będzie więc sprzedawać nie Optimus S.A., lecz CD Projekt. Jak dowiedzieliśmy się od Michała Kicińskiego, dyrektora ds. marketingu CD Projektu, firma nie podjęła jeszcze decyzji, które tytuły Gremlina pojawią się na polskim rynku.

• • •

Pierwsze zamówienie Mortyra w USA opiewa na prawie 200 tys. kopii. Wydawcą gry na Zachodzie jest **Interactive Magic**. W Polsce gra będzie kosztowała 99 zł i ukaże się na przełomie kwietnia i maja.

• • •

W wyniku przejęcia przez **Take 2 Interactive** firmy Telstar, w planie wydawniczym Optimusa S.A. znalazły się gry: Unification, Seige i Airport.

SYMULATORY

Silent Hunter II



SSI planuje wydanie w lipcu kontynuacji swego hitu, Silent Hunter. W drugiej części, jako dowódca U-Boota, atakujesz brytyjskie konwoje i unikasz alianckich niszczycieli. Kilkanaście rodzajów samolotów będzie próbowało wyśledzić i zatopić Twój okręt. Gra ma zawierać dynamiczną kampanię, rzecz bardzo modną w najnowszych symulatorach. Dynamicznie będzie również odwzorowana pogoda, która ma wpływać na Sztuczną Inteligencję wrogich jednostek.

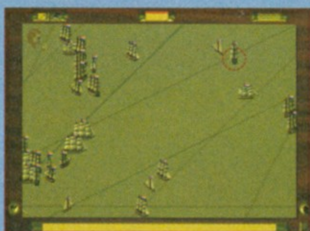


Grafika będzie wykorzystywać możliwości Voodoo², możemy więc spodziewać się niesamowitych efektów świetlnych, wspaniałych i szczegółowych modeli okrętów, fotorealistycznych kamuflaży i zwalającego z nóg widoku Atlantyku. Szczególnie rewelacyjnie zapowiadają się burzowe chmury. Oprawa dźwiękowa ma wykorzystywać technologię 3D Sound. Klasyczny „piiiing" echosondy sprawi, że ciarki przejdą graczowi po plecach. Z ciekawostek: gra jako pierwsza ma wykorzystywać system Digital Battle Arena. Termin: lipiec 1999. Producent: SSI. (Yennefer)

Man of War 2



Wielkie galeony wojenne, łopot żagli i nieodłączne salwy burtowe – to właśnie znajdziecie w drugiej części Man of War. Gra toczy się w czasie rzeczywistym – to największa zmiana w stosunku do części pierwszej. Nie ma już podziału na turę wydawania rozkazów oraz turę wykonywania i biernej obserwacji. Teraz przez cały czas masz wpływ na przebieg wypadków. Poprawiona została również grafika gry, choć na tym polu jeszcze sporo można osiągnąć.



Man of War 2 oferuje graczowi 20 historycznych misji oraz kampanię składającą się z 6 misji (historia potyczek Johna Paula Jonesa). W kampanii możesz grać rolę jednego z autentycznych admirałów lub stworzyć swoją postać, podobnie jak w grach RPG. Każdy scenariusz będzie można rozgrywać na jednym z trzech poziomów dowodzenia, wcielając się w kapitana statku, komandora grupy lub admirała floty. Oprócz gotowych scenariuszy, Man of War 2 zawierać będzie także edytor, który pozwoli stworzyć własne bitwy. Termin: koniec 1999. Producent: Strategy First. (frogger)

F-22 Lightning 3

Firma NovaLogic słynie ostatnio z dwóch rzeczy: maniakalnego przywiązania do swego przedpotopowego engine'u Voxel Space 2 oraz z umiarkowanego stopnia komplikacji tworzonych symulatorów, które dzięki temu trafiają do szerszego grona odbiorców. F-22 3 nie jest tu wyjątkiem. Nie znajdziemy w nim superrealizmu. Za to jest na tyle prosty w obsłudze, że może zainteresować również początkujących graczy. Do dyspozycji masz 40 misji bojowych. Większość jest podobna do tych z poprzednich części, pojawiły się jednak całkiem nowe (w F-22 dostępna jest już broń jądrowa :-).



Jedną z głównych zalet F-22 ma być dopracowany tryb multiplayer, umożliwiający rozgrywki w sieci z wykorzystaniem serwera uruchomionego przez producenta. Ciekawostką jest dołączony do gry software pozwalający na transmisję głosu przez sieć (nareszcie!) – spece z NL nazwali tę technologię Voice-Over-Net. Pytanie tylko, czy polskie łącza pozwolą korzystać z tego pomysłu... F-22 3 jako pierwsza gra NovaLogic korzystać będzie z akceleratorów 3D (czyżby nareszcie koniec z Voxel Space?). Termin: koniec 1999. Producent: NovaLogic. (frogger)



MechWarrior 3

Nowa gra z serii MechWarrior prezentuje się lepiej niż wszystkie poprzednie razem wzięte. Chodzi przede wszystkim o oprawę, bo inne elementy mechaniki gry już dawno zostały dopracowane. W MW 3 mamy do dyspozycji kilka modeli nowych Mechów, ponad 30 rodzajów broni i wiele innych atrakcji.



Akcja rozgrywa się w roku 3058. Zjednoczone siły Houses of the Inner Sphere wystąpiły zbrojnie przeciwko klanom. Twoje zadanie – wziąć udział w tej wojnie. Musisz przyczynić się do pokonania klanów, a w szczególności najgroźniejszego z nich – Smoke Jaguars. Kampania będzie z grubsza wyglądać tak jak w częściach poprzednich, choć większy nacisk położono na swobodę działania podczas wykonywania misji. Oprócz kampanii, MechWarrior 3 będzie mieć również wiele pojedynczych misji, które można wykonywać oddzielnie. Oczywiście, dostępny będzie tryb multiplayer.

Zmienił się trochę wystrój kokpitu Mecha, wszyscy przyzwyczajeni do starych opcji będą się musieli uczyć od nowa. Wydaje się jednak, że większość zmian wyszła MechWarriorowi na dobre. Termin: druga połowa 1999. Producent: MicroProse/Hasbro. (frogger)



STRATEGIE

Warhammer 40K: Rites of War

Druga po znakomitym Chaos Gate gra strategiczna w świecie Warhammera 40,000. Tym razem swoje pięć minut będą mieli Eldarowie oraz Tyranidzi. Twoim zadaniem, jako



eldarskiego dowódcy, jest odbicie pewnej planety. Kampania składa się z 24 misji. Gra oferuje około 70 rodzajów jednostek, dobrze animowanych i bardzo kolorowych. Niestety, po drugiej stronie konfliktu będzie można walczyć tylko w trybie multiplayer.

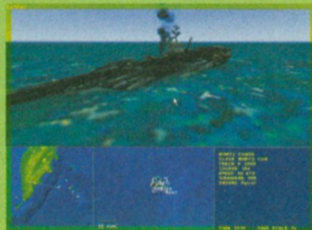
W odróżnieniu od Chaos Gate, w Rites of War za zdobyte w walce „Glory Points" będzie można między misjami dokupić jednostki. A sprzętu jest naprawdę sporo, od prostych bike'ów aż po skomplikowane i ciężkie czołgi szturmowe. Do tego dochodzi kilku specjalnych bohaterów posiadających różne zdolności oraz sporo przedmiotów magicznych, w tym kilka naprawdę potężnych artefaktów. Pod względem wykonania RoW przypomina Chaos Gate – może nawet za bardzo. Termin: koniec 1999. Producent: SSI. (frogger)

Fleet Command

Rozbudowana gra wojenna symulująca morskie starcia nowoczesnych okrętów. Nie byłoby w tym nic nowego, gdyby nie fakt, że Fleet Command wykorzystuje engine 3D. Wprawdzie w typowej grze strategicznej takie rozwiązanie nie jest niezbędne, ale, jak twierdzą autorzy, zdecydowanie podwyższa walory estetyczne. Jak przystało na nowoczesną grę, wydarzenia w FC toczą się w czasie rzeczywistym.

Będziesz mieć dostęp do sprzętu wojskowego około 16 krajów. Dzięki powiązaniom firmy Sonalysts z Marynarką Wojenną Stanów Zjednoczonych, Fleet Command zawiera najdokładniejsze dane i materiały na temat sprzętu, którym dysponuje NATO. Autorzy zapewniają, że rozbudowane graficzne fajerwerki nie wpłyną ujemnie na strategiczne i taktyczne aspekty rozgrywki.

Kampania w grze będzie się składać z czterech części, każdej stoczonej w innym rejonie świata i złożonej z kilku misji. Oprócz tego mamy do wyboru



12 samodzielnych scenariuszy. Zapowiada się więc bardzo przyzwoita gra wojenna 3D, czyli coś naprawdę nietypowego. Tym bardziej że chodzi o wojnę na morzu. Termin: koniec 1999. Producent: Sonalysts. (frogger)

Star Trek: Birth of the Federation

Tym razem Hasbro uraczy nas turową grą strategiczną. Do wyboru będzie pięć stron konfliktu: Federacja, Romulanie, Ferengi, Klingoni oraz Cardas-



sianie. Będziemy toczyć wojny, zarządzać koloniami i rozwijać technologie używane przez wybraną rasę. Birth of the Federation znakomicie oddaje nastrój filmu, ze wszystkimi intrygami i nagłymi zwrotami akcji. Zastrzeżenia można mieć tylko do oprawy graficznej – jak na dzisiejsze czasy Birth of the Federation prezentuje się nieco ubogo. Ale miejmy nadzieję, że ten brak zrekompensuje duża grywalność. Termin: połowa 1999. Producent: Hasbro. (frogger)

Star Wars Episode I: The Phantom Menace

LucasArts zapowiada wydanie dwóch gier niemal równocześnie z premierą pierwszego epizodu Gwiezdnych Wojen. Wiadomo już, że jedną z nich będzie przygodówka o takim samym tytule



jak Epizod I: The Phantom Menace. Chociaż gra ma odtwarzać fabułę filmu, według zapewnień twórców nie będzie to proste przeniesienie na ekran komputera. Bohaterem jest oczywiście młody Anakin Skywalker, czyli późniejszy Darth Vader. Będzie jednak okazja wcielić się również w inne postacie (np. Obi-Wan).

Formuła kilku prowadzonych postaci sprawdziła się już w Indiana Jones 4 (Indy i Sophia). Czy tym razem autorzy nie przesadzili, dając graczowi aż czterech bohaterów? Oprócz interesującej fabuły i świeżości, The Phantom Menace wyróżnia się bardzo ładną grafiką i profesjonalnymi sekwencjami FMV. Termin: jesień 1999. Producent: LucasArts. (frogger)

Werewolf the Apocalypse: The Heart of Gaia

Gracze znający prawdziwy RPG powinni bez trudu rozpoznać nazwę tej gry. System Werewolf (wydany po polsku jako Wilkołak) jest dziełem amerykańskiej firmy White Wolf, założonej w 1991 roku. Firma bardzo szybko dołączyła do gigantów takich, jak TSR czy Games Workshop. Komputerowa wersja gry to 3D action RPG. Co to oznacza w praktyce? Bohater, niejaki Ryan McCullogh, odkrywa, że jest Garou (odmiana wilkołaka).



Gra wykorzystuje engine Unreala, co powino być gwarancją jakości. Bohater może przybierać jedną z trzech form (jak w Lands of Lore 2). Sądząc z zapowiedzi i screenów, Werewolf będzie grą bardzo interesującą zarówno pod względem wykonania, jak i fabuły (bardzo rozbudowana). I jeszcze jedno – to kolejna produkcja przeznaczona raczej dla starszych odbiorców. W końcu bycie wikołakiem to nie udział w pikniku. Termin: jesień 1999. Producent: DreamForge. (frogger)

Legacy of Kain: Soul Reaver

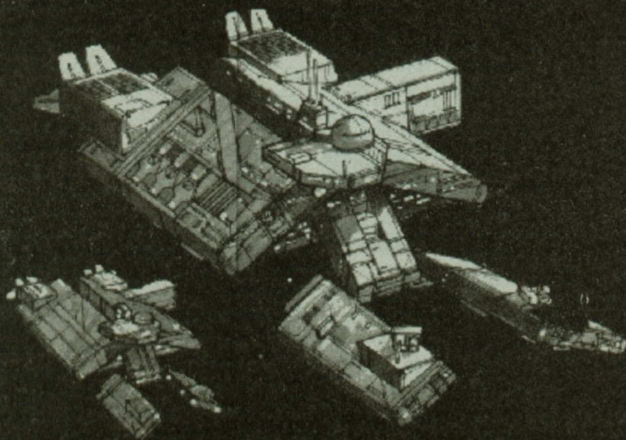
Nadchodzi druga część gry Blood Omen: Legacy of Kain. Fabuła stanowi kontynuację pierwszej części, lecz tym razem przedstawiona jest z innego punktu widzenia. Kain, po dokonaniu zemsty za upokorzenia, zajął się zadaniem, które najlepiej opisuje cytat znany każdemu miłośnikowi kreskówek: „I will take over the world!". Szło mu całkiem dobrze, a wspomagało go sześciu pomocników, oczywiście również wampirów.

Kain odkrył, że Raziel, jego najzdolniejszy dowódca, knuje przeciw niemu spisek. Wtrącił więc Raziela do lochu i zapomniał o sprawie. I to był błąd. Nie przewidział, że do akcji wkroczy... gracz. Tak, tym razem kierujesz poczynaniami Raziela. To największa zmiana. Druga, równie ważna, dotyczy



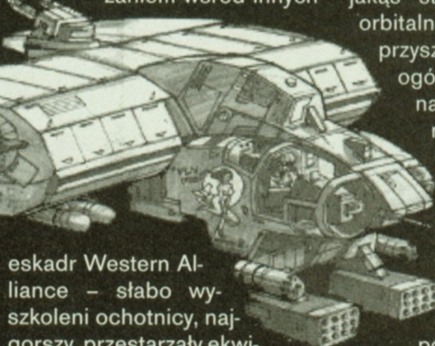
engine'u – jest trójwymiarowy i prezentuje się znakomicie. Granie w SR powinno więc być prawdziwą przyjemnością, oczywiście tylko dla ludzi o mocnych nerwach. Soul Reaver będzie bowiem co najmniej tak krwawy jak Blood Omen. Termin: jesień 1999. Producent: Eidos. (frogger)

Starlancer



Któż nie zna Chrisa Robertsa? Uczestniczył w pracach nad większością Wing Commanderów, a wraz z jego odejściem z firmy Origin widać powolny, ale wyraźny upadek tej serii. Natomiast Roberts założył własną firmę Digital Anvil, która zaczyna prowadzić ożywioną działalność. Współprodukowała ona oparty na pierwszych odcinkach serii WC film, którego premiera w USA miała miejsce 12 marca. Pod koniec roku pojawią się też pierwsze gry firmy, wśród nich space combat – Starlancer. Producentem i kierownikiem produkcji tego tytułu jest brat Chrisa, Erin, wcześniej odpowiedzialny za Privateer i The Darkening. Trudno się dziwić, że gra wykazuje wyraźne podobieństwa do Wing Commanderów.

Akcja Starlancera toczy się w stosunkowo bliskiej przyszłości – pod koniec XXI wieku. Ludzie nie podróżują jeszcze do odległych gwiazd, ale skolonizowali prawie cały Układ Słoneczny. Oczywiście ziemskie mocarstwa rywalizują w kosmosie; powstały dwie potężne koalicje – Zachodnia i Wschodnia. W początkowej fazie konfliktu sukces odniosła ta ostatnia. Rozbite siły zachodu zbierają się na orbicie Oberona (jeden z księżyców Urana) w celu przeprowadzenia reorganizacji i stworzenia nowych struktur dowodzenia, bowiem w starciach zniszczona została także ich kwatera główna. Ponieważ sytuacja jest krytyczna, konieczne stało się wykorzystanie nawet sprzętu gorszej jakości i kiepsko wyszkolonych pilotów.



Lotniskowiec ANS Reliant jest przestarzałym statkiem, który został przywrócony do służby i przeznaczony na bazę nowo sformowanej 45. Eskadry Ochotników (45th Volunteers Squadron). W jej skład wchodzą nie tylko wolontariusze, ale także piloci flot zniszczonych we wcześniejszych walkach, tak więc np. dowódcą eskadry będzie pułkownik Maria Enricas „Medusa" przeniesiona z floty hiszpańskiej. 45. nie cieszy się wielkim poważaniem wśród innych eskadr Western Alliance – słabo wyszkoleni ochotnicy, najgorszy, przestarzały ekwipunek...



Bohaterem gry jest młody pilot kosmicznego myśliwca. W trakcie walk podnosi umiejętności i wspina się na kolejne szczeble hierarchii wojskowej. Oczywiście, jak we wszystkich grach tego typu, jego działania mają decydujący wpływ na przebieg wojny.

Na uwagę zasługuje fakt, że świat gry nie będzie składał się tylko z przyjaciół i wrogów, ale także statków neutralnych, wykonujących własne zadania i spieszących do swoich celów.

Będziemy mogli wziąć udział w ponad 30 misjach. Zadania mają być urozmaicone: eskortowanie konwojów, rekonesans, „znajdź i zniszcz", ataki torpedowe na statki liniowe. Akcja Starlancera łączy ze sobą elementy linearnego scenariusza (niektóre cele są niezmienne, wynikają z konstrukcji wątku fabularnego gry) z dynamiczną strukturą misji.

Interesującym pomysłem jest położenie większego nacisku na interaktywność wszechświata gry. Jeżeli przypadkiem trafimy rakietą grupę budującą jakąś strukturę – platformę orbitalną czy statek – to w przyszłości może ona w ogóle nie zostać ukończona, co doprowadzi do niewielkiego zwiększenia poziomu trudności kolejnych misji albo nawet do całkowitej zmiany naszych przyszłych celów.

Oczywiście, podobnie jak w serii Wing Commander kontaktować się będziemy z innymi postaciami występującymi w grze – każda ma swoją historię, umiejętności i charakter. Jednak autorzy gry nie poprzestali na tym... Podobno w swoim dążeniu do stworzenia pełnego obrazu świata gry nie zapomnieli o takich szczegółach, jak akwarium należące do bohatera. Jeśli przed wylotem na misję nie nakarmi się rybki, to zdechnie z głodu! Trudno przewidzieć, jak sprawdzą się takie pomysły...

Kolejną innowacją w stosunku do gier z serii Wing Commander jest pojawienie się w Starlancerze pewnych elementów RPG. Bohater po zakończonych suk-



Bohater Starlancera będzie mógł poruszać się na terenie baz i statków, spotykać innych pilotów i personel „naziemny". W tym celu stworzono trójwymiarowe środowisko w stylu 7th Guest czy Reah.





Na uwagę zasługuje wysoka jakość grafiki przy stosunkowo niewielkich wymaganiach sprzętowych – Windows 95, Pentium 150, 16 MB RAM, karta SVGA 2 MB, 60 MB na dysku twardym CD-ROM 4×. Ponieważ AMD jest udziałowcem Digital Anvil, można się spodziewać, że engine gry będzie wykorzystywał instrukcje 3D Now procesorów K6-2.

cesem misjach może uzyskać awans. Jednak efektem nie będzie tylko jakiś wskaźnik umiejętności gracza, zyskamy także dostęp do doskonalszych technicznie statków i wyposażenia, a nawet możliwość koordynowania własnych misji!

Latać będziemy na



12 typach jednostek. Każdą charakteryzują odmienne parametry: pancerz, zwrotność, prędkość maksymalna. Kolejne, coraz nowocześniejsze modele pojawiają się w czasie trwania gry. Przed każdą misją dostępne będą tylko 4, w zależności od szarży oraz typu akcji, w jakiej mamy wziąć udział.

Oprócz dostępnych bezpośrednio dla graczy statków, w grze pojawi się także ponad 80 różnorodnych jednostek – od jednoosobowych myśliwców, przez niewielkie korwety, aż do statków liniowych i superlotniskowców...

Identycznie jak w Wing Commanderach zyskamy możliwość modyfikowania uzbrojenia przed misją. Do wyboru będzie ponad 20 typów broni, m.in. Nova Cannons, Pulse Lasers, Collapser Guns, JackHammer Missiles.

W Starlancer podziwiać będziemy wysokiej klasy grafikę 3D: bogactwo szczegółów (niektóre statki mają być tworzone z 2000 wielokątów), tarcze energetyczne, realistyczne wybuchy.

Niestety, gra nie będzie wzbogacona filmami wideo, a szkoda... Wszystkie wstawki mają być generowane komputerowo. Gwarancją ich wysokiej jakości jest fakt, że pracuje nad nimi ekipa specjalistów, która tworzyła efekty specjalne do filmu Wing Commander.



Czeka na nas 30 minut animacji – niestety, nie jest to wiele, szczególnie w porównaniu z Wing Commanderem IV. Ponadto grę mają uprzyjemniać specyficzne przerywniki – jeśli jakiś ważny cel zostanie zniszczony, możemy spodziewać się przerwy w grze i sfilmowanej sceny, np. wybuchu statku.

Firma Digital Anvil zadbała też o wysoką jakość oprawy dźwiękowej – 6000 sampli mowy oraz 40 ścieżek skomponowanej specjalnie na potrzeby gry muzyki.

Starlancer będzie miał to, czego nie miała seria Wing Commander – możliwość gry wieloosobowej. Ważne, że nie będzie to tylko klasyczny dogfight, ale także możliwość uczestniczenia w kampanii, współpracowania lub walki po przeciwnych stronach. Wyjątkowo doświadczeni gracze będą mogli koordynować działania wszystkich jednostek po swojej stronie konfliktu, a nie tylko bezpośrednio uczestniczyć w walce.

Grać będzie można przez modem, kabel, sieć (do 8 osób) oraz Internet, gdzie potykać się będzie 2 – – 3 graczy (nieoficjalnie mówi się o 4 – 6), prawdopodobnie przez serwis Internet Gaming Zone (http:// www. zone.com).

Oczywiście, autorzy gry obiecują wysoką jakość Sztucznej Inteligencji w odniesieniu do wrogów oraz skrzydłowych. Osoba Erina Robertsa zdaje się sugerować, że model będzie zbliżony do tego z Wing Commanderów (pracował przy tworzeniu SI dla tej serii).

Premiera Starlancera planowana jest na koniec tego roku i nie ukrywam, że czekam z niecierpliwością...

Termin wydania: Gwiazdka 1999. Producent: Digital Anvil (współpraca Warthog). Wydawca: Microsoft.

Jacek Ilczuk









Szkic wnętrza lotniskowca.



Braveheart

Pod koniec XIII wieku w Szkocji wybuchło powstanie klanów dowodzone przez Williama Wallace'a. Skierowane było przeciw brutalnym rządom Anglików, którzy zaczęli przejmować władzę nad Szkocją po wygaśnięciu dynastii panującej. Wallace odniósł w 1297 r. zwycięstwo pod Stirling i został obwołany Protektorem Szkocji. Jednak po druzgocącej klęsce pod Falkirk w roku 1298 powstanie załamało się. W 1305 r. Wallace został schwytany w okolicach Glasgow, przewieziony do Londynu, tam torturowany i stracony. Powstanie pomogło jednak wstąpić na tron najświetniejszemu ze szkockich magnatów, Robertowi Bruce'owi, który po zwycięstwach pod Loudoun Hill i Bannockburn zmusił Anglików do podpisania w Northampton traktatu pokojowego, przyznającego Szkocji niepodległość.

– Ponieważ jesteśmy patriotami, nie mogliśmy stracić szansy na to, aby skopać parę angielskich tyłków – powiedział Red Lemon, szef produkcji gry Braveheart (Red Lemon Studios to szkocka firma) – ale tak serio, to XIII wiek jest bardzo interesującym okresem, pozwalającym na stworzenie dobrej gry. Poza tym tło historyczne jest dobrze znane dzięki filmowi.

Pomysł na grę narodził się jeszcze przed powstaniem filmu. Gra miała wtedy nosić tytuł Tartan Army i rozgrywać się w XIII wieku. Po sukcesie dzieła Mela Gibsona zawarto umowę z właścicielami praw autorskich do nazwy filmu. Firma Eidos mogła więc zmienić tytuł gry i wzbogacić ją o wiele elementów znanych z dużego ekranu. Jak mówi Red Lemon, zarówno Icon Productions, jak i Paramount Pictures początkowo nieufnie podchodziły do pomysłu stworzenia gry. Negocjacje trwały wiele tygodni.

Twórcy bardzo solidnie przygotowali tło historyczne programu, niezwykle pieczołowicie odtworzyli też warunki geograficzne. Udało im się to dzięki zakupieniu (od Rosjan!) dokładnych zdjęć satelitarnych Szkocji. Mapa całego terytorium składa się z 650 miliardów trójkątów! Znajdziemy na niej mnóstwo wsi, zamków oraz miasteczek – wszystko zrealizowane, rzecz jasna, w pełnym 3D. Będziemy mogli podróżować przez góry, wąwozy oraz doliny. Z podobną perfekcją przygotowano scenografię programu. Stroje, broń, symbole klanowe, a także metody ataku i walki oraz stosunki między klanami – wszystkie elementy zostały przygotowane nie tylko na podstawie książek historycznych, ale i po konsultacji z obecnymi przywódcami szkockich klanów, a także specjalistami uczestniczącymi w produkcji filmu „Braveheart".

Klimat filmu przybliżą w grze również postacie, które wyglądem przypominają aktorów: William Wallace będzie podobny do Mela Gibsona, a król Edward – do Patricka McGoohana. Specjalne zadanie powierzono Andrew McFadyenowi, który w filmie wcielił się w postać Roberta Bruce'a. W grze McFadyen użyczył głosu narratorowi, zobaczymy go też na ekranie.

Gra Braveheart składa się z dwóch elementów. Mapa strategiczno-gospodarcza jest dwuwymiarowa i za jej pośrednictwem

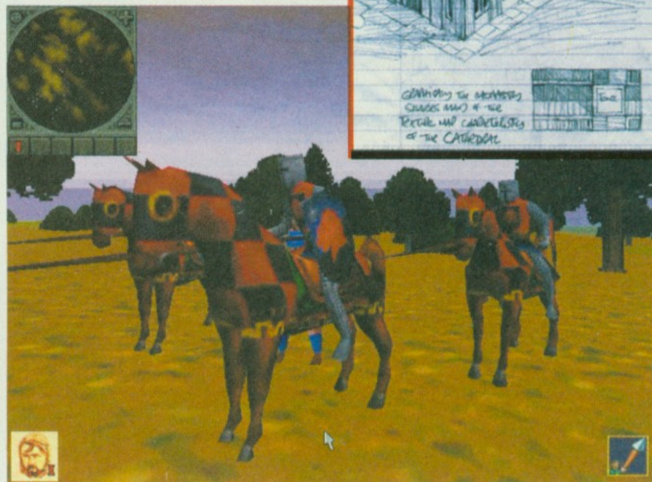
William Wallace i Mel Gibson.



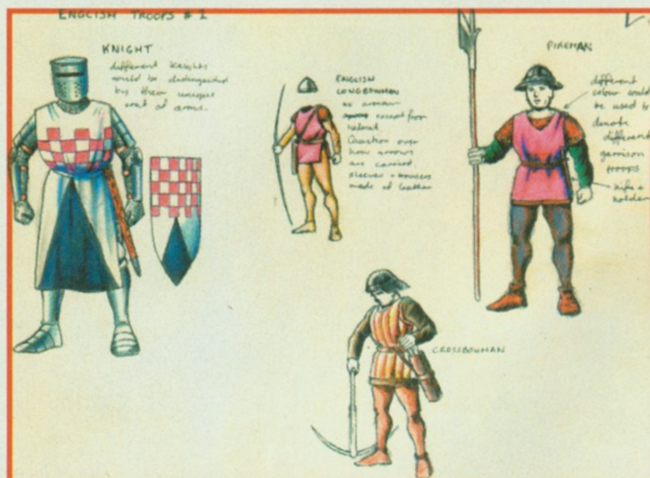








Zachowanie koni odwzorowano dzięki technologii motion capture.



Szkice powstałe przy projektowaniu gry.

gracz kontroluje swe włości. Na niej też reguluje upływ czasu, w zależności od upodobań, przyspieszając lub zwalniając jego bieg. Podczas bitwy przenosi się w scenerię 3D, aby dowodzić konkretnymi oddziałami (podobnie jak w Myth).

Film „Braveheart" miał głównego bohatera – Williama Wallace'a. W grze nie wcielamy się w jego postać – szkocki heros będzie jednym z dowódców naszej armii, jeśli staniemy na czele jego klanu. Śmierć Wallace'a nie kończy rozgrywki, choć – jak twierdzą autorzy – może ją w znacznym stopniu utrudnić. W Braveheart kontrolujemy jeden z szesnastu klanów, ale kontaktować się, współpracować lub walczyć będziemy z około dwiema setkami szkockich rodów. Gracz może rozpocząć kampanię jednoczenia ich, a na koniec obwołać się królem Szkocji lub zacząć rozgrywkę później, już jako szkocki władca, i spróbować podbić Anglię. Każdy klan jest inny, ma własnych wodzów oraz realizuje własne cele. Na dodatek każda nowa gra różni się od poprzedniej, ponieważ stosunki między klanami generowane są losowo.





Będziemy kierować sprawami gospodarczymi (wydobycie surowców), prowadzić dyplomatyczne gry z wrogami i sojusznikami, możemy też szpiegować oraz zlecać zabicie konkurentów. Szefowie innych klanów będą proponować wspólny atak na wroga, a my udzielimy im pomocy lub odrzucimy ofertę. Możemy też spróbować zdradzić sojuszników (tak samo zresztą mogą postępować oni i na polu bitwy popsuć nam szyki).

Gdy gracz przejmie kontrolę nad nowymi terenami, będzie mógł zlecać komputerowi zarządzanie niektórymi sprawami. Tylko od gracza zależy, z iloma problemami będzie się sam borykać, a co odda „pod zarząd" komputera. Można będzie badać, co kryją dzikie szkockie pustkowia (podobno natkniemy się na potwora z Loch Ness!). Red Lemon twierdzi, że jedną z ciekawszych opcji będzie właśnie możliwość podróżowania przez Szkocję i odkrywania jej tajemnic.

Podczas bitwy (teoretycznie bitwy mogą się toczyć w dowolnym miejscu Szkocji, Anglii lub Walii) przeniesiemy się do świata 3D. Przeciętne pole bitwy to: 32 kilometry kwadratowe powierzchni, 100 postaci, 500 drzew, 20 budynków i złożony z 50 tysięcy trójkątów zamek. Podczas walki będą miały miejsce zjawiska atmosferyczne (deszcz, śnieżyce, mgły), zmienią się, oczywiście, pory dnia, a pole widzenia oddziałów będzie zależeć od pogody (w słoneczny, jasny dzień widoczność może być nawet do 16 kilometrów). Bitwy mają być bardzo zróżnicowane: gracz będzie dowodzić wyprawą kilkunastu „komandosów", zmierzy się z wrogiem w monumentalnej batalii, w której teoretycznie uczestniczyć może trzy tysiące jednostek. W skład armii wchodzą wojska 20 nawet rodzajów, wszystkie wyobrażone w pełnym 3D, a najmniej szczegółowe modele składają się z 700 wielokątów. Armiami dowodzą wodzowie (w grze jest 60 takich postaci), każdy charakteryzowany za pomocą 10 cech określających zdolności przywódcze. W bitwach zdobywa się maleńkie twierdze oraz ogromne zamki, które mogą zostać uszkodzone, zburzone, a potem odbudowane.

W opcji gry wieloosobowej w batalii będzie uczestniczyć 8–12 graczy (jeszcze dokładnie nie ustalono) wspólnie walczących przeciwko komputerowemu wrogowi sterującemu wojskami angielskimi lub toczących deathmatch między szkockimi klanami. Eidos zastanawia się nawet nad stworzeniem edytora – wtedy gracze mogliby generować własne klany.

Termin: III kwartał 1999. Producent/wydawca: Red Lemon/Eidos. Dystrybutor: Mirage.

Jacek Piekara

Mel Gibson odmówił bezpośredniego uczestnictwa w produkcji gry

Aliens versus Predator

Przewodnik Czytelnika

Nasza skala ocen:
0 – 29% – zbrodnia
30 – 39% – zła
40 – 49% – mierna
50 – 59% – przeciętna
60 – 69% – dobra
70 – 79% – b. dobra
80 – 89% – znakomita
90 – 99% – genialna
100% – tej oceny już nigdy nie przyznamy

Szczególnie wyróżniające się gry honorujemy dodatkowymi tytułami:



Gra miesiąca – najlepsza gra numeru



Wyróżnienie – jedno do trzech w miesiącu

W recenzji szacujemy wartość gry, więc ocena NIE ZALEŻY od ceny. Inaczej jest w dziale „Perły z lamusa", w którym przedstawiamy gry budżetowe i oceniamy konkretną rynkową ofertę (a więc wypadkową: jakość–cena). Recenzujemy tylko finalne wersje gier, a jeśli dysponujemy wersją alfa czy wczesną beta, poświęcamy jej tekst z cyklu „Grałem w...". Ocena w takim tekście (pierwsze wrażenie) odzwierciedla, jak bardzo autor oczekuje pełnej wersji. Wyraża to liczba na ściance kostki do gry (od 1 do 6 :-).

Na tę grę czeka wiele osób. Niektóre obiecują sobie po niej nawet więcej niż po Quake'u III Arena. Czy słusznie? W moje ręce wpadła kopia z prawie ukończoną wersją gry. Jak mówią autorzy, około trzy czwarte pełnego produku. Ale to, co widziałem w zupełności wystarczy mi do wydania sądu – mamy do czynienia z kolejną GRĄ. Przedsmak atrakcji daliśmy na ostatnim krążku Gamblera – są tam demka wszystkich postaci.

Niektóre konkurencyjne pisma już zrecenzowały AvP. Cóż, uważam, że nię powinno się pisać recenzji z wersji beta, a zwłaszcza w tym przypadku. W wersji, którą testowałem, nie było jeszcze intro, wstawek FMV, odpraw przed misjami ani muzyki. Wstrzymam się z wydaniem ostatecznego werdyktu, aż do chwili, kiedy zobaczę wersję finalną.



Jak już pewnie wiecie, grać można trzema postaciami – do wyboru mamy xenomorpha (czyli Obcego), żołnierza Marines i łowcę (Predatora). Każda postać różni się od pozostałych, ma swoje wady i zalety – zamiast jednej gry dostajemy więc tak naprawdę trzy.





W trybie single będą trzy kampanie po osiem misji (to może się jeszcze zmienić). Podczas wykonywania misji nie ma możliwości zapisania stanu gry, co z jednej strony będzie interesujące – wzrosną emocje, z drugiej – bardzo denerwujące, na przykład gdy Obcy urwie nam głowę tuż przed zakończeniem zadania. Nie chcę się jednak wypowiadać o trybie single, bo nie jest jeszcze ukończony. Mogę tylko opisać atmosferę, jaka towarzyszy grze różnymi postaciami.

Najtrudniej sterować xenomorphem. Obcy jest stosunkowo mało wytrzymały, właściwie ma tylko broń służącą do walki wręcz, ale może łazić po ścianach. Wiele osób nie potrafi znieść ciągłej zmiany punktu odniesienia i bardzo szybko traci orientację, gdzie góra, a gdzie dół.



Na dodatek alien ma pole widzenia 120°, a nie 90° jak w każdej normalnej grze FPP. Jednak kiedy już opanujecie trochę egzotyczny sposób zachowania się postaci, okaże się, że może ona wykonywać zupełnie nieprawdopodobne czynności. Klimat gry łączy w sobie to, co widzieliśmy we wszystkich czterech częściach filmu. Jedna z misji toczy się np. na statku łudząco podobnym do Nostromo.

Xenomorph, chociaż nie ma oczu, widzi









wszystkie żywe istoty: ludzie otoczeni są niebieską poświatą, inni Obcy – pomarańczową, a Predatory – jaskrawozieloną (kiedy łowca włącza pole maskujące, w oczach aliena zaczyna się świecić jak żarówka). Jego podstawowa broń to szpony – potrafi nimi wywijać z tak obłędną szybkością, że w kilka sekund może człowieka rozerwać na strzępy. Oprócz tego zadaje ciosy ogonem (dłuższy zasięg niż łapy), a podobno w dalszych częściach gry będzie mógł także pluć kwasem. Specjalną umiejętnością xenomorpha jest tzw. headshot – kiedy podejdzie bardzo blisko do innego stworzenia, może mu urwać głowę swoją wysuwaną szczęką. Na pewno pamiętacie takie motywy z filmów. Operacja, chociaż bardzo trudna, prowadzi do natychmiastowej śmierci ofiary, podnosi też do maksimum punkty życia aliena. Pomysł nieco drastyczny, ale dobry.

Marine to stanowczo najbardziej konserwatywna postać. Wyposażony jest w detektor ruchu (wykrywa tylko PORUSZAJĄCE się obiekty), flary, wzmacniacz obrazu (noktowizor) oraz całkiem pokaźny arsenał broni strzeleckiej. Jego mocna strona to walka na dłuższych dystansach. W starciu oko w oko z Obcym ma raczej małe szanse. Nawet jeżeli uda mu się zabić szarżujący kłąb pazurów i szczęk, zostaje opryskany kwasem. Kierowanie tą postacią jest chyba najbardziej adrenalinopędne. Kiedy patrzyłem na detektor i widziałem zbliżające się punkty, moje serce zaczynało szybciej bić. Zresztą nie tylko moje. Wszyscy, którzy wybrali tę postać, mówili potem, że „momentami mieli niezłego stracha". Porównywalne wrażenia daje atak facehuggera z Half-Life. Zresztą AvP ma swoje własne facehuggery, które sprawdzają się równie dobrze, a może nawet lepiej.

Podstawową bronią piechociarza jest pulse rifle. Mam do niego słabość – charakterystyczny odgłos wystrzałów od razu przypomina mi sceny z „Decydującego Starcia". Smartgun sam się nacelowuje; granatnik ma trzy rodzaje amunicji (granaty zwyczajne i odłamkowe oraz miny zbliżeniowe). Bardzo potężną bronią jest minigun, jednak podczas używania go nie można się poruszać. Z drugiej strony, kiedy już się rozkręci, lepiej nie znajdować się w jego polu rażenia.



Potężny Predator to rzeczywiście niesamowicie wytrzymała bestia. Wyposażony w myśliwski rynsztunek jest zdecydowanie najlepszy i najsilniejszy. W starciu z nim i ludzie, i Obcy mają małe szanse. Jedynym sposobem jest walka w grupie. Spotkanie z nim w grze pojedynczej to BARDZO duże wyzwanie. Łowca dysponuje ostrzami zamontowanymi na nadgarstku, pistoletem wyrzucającym jakby granaty energetyczne, „karabinem" strzelającym półmetrowymi włóczniami. Dwie z jego broni mają system automatycznego celowania – działko energetyczne zamontowane na ramieniu i najmocniejsza broń w całej grze, cybernetyczny dysk. Niektóre typy broni zużywają energię z podręcznej baterii. Energia wykorzystywana jest także przez pole maskujące oraz do uzdrawiania ciężko rannego monstrum. Ryk rannego łowcy jest... nieludzki.

Miałem szczęście, bo grałem w AvP w trybie wieloosobowym. Mogę więc śmiało ocenić, że w tej dziedzinie gra wnosi kilka całkowicie rewolucyjnych rozwiązań. Jednak od razu zastrzegam – w AvP nie ma rozgrywek 1 na 1. Tylko granie w teamach. Przed rozpoczęciem zabawy trzeba więc bardzo dokładnie przemyśleć składy. Podstawową zasadą jest brak równowagi liczbowej. Alienów powinno być więcej niż Marines, tych z kolei więcej niż Predatorów, a z tych może być najwyżej... jeden. Łowca to bardzo silna postać, może zachwiać równowagą gry. Dodatkowym ułatwieniem w doborze sprawiedliwych warunków meczu jest sposób punktowania – xenomorph kosztuje najmniej, potem Marine, a na końcu Predzio. Z własnych doświadczeń wiem, że ta ostatnia postać powinna być naprawdę droga – zabić go jest bardzo trudno, wymaga to sporych umiejętności.

Aliens vs Predator ma szanse stać się WIELKIM przebojem. Ma wszelkie predyspozycje, by objąć rząd dusz. Potrzebne są tylko dobre mapy do trybu multiplayer (te, które oglądałem, nie były najlepsze) oraz więcej możliwych rodzajów gry sieciowej. Przydałaby się również optymalizacja kodu gry – kiedy na ekranie pojawia się kilka postaci jednocześnie, drastycznie spada liczba klatek.

No cóż – nie ma miejsca, żeby się rozpisać. Potraktujcie ten tekst jako ilustrowane wprowadzenie do recenzji, która (mam nadzieję) pojawi się w następnym numerze Gamblera. Spodziewajcie się wysokiej oceny.

RatlooZ

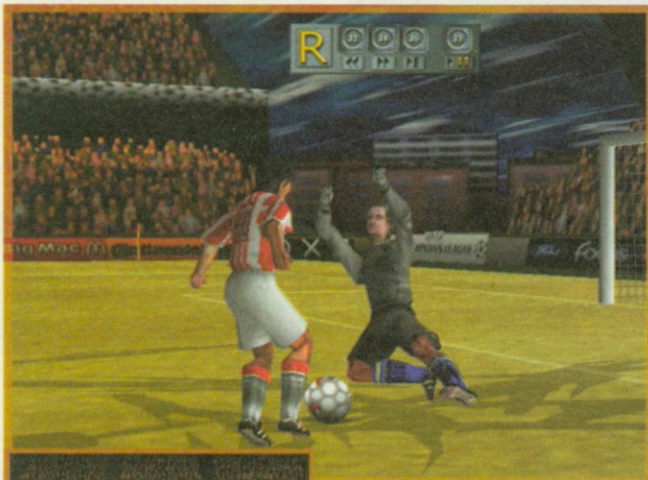
PS Tekst powstał na podstawie testu wersji beta.

Aliens vs Predator
FPP
Electronic Arts
IPS CG
Termin: maj 1999
Pierwsze wrażenie: 

UEFA Champions League Season 98/99



Jest! Jest Liga Mistrzów! Wspaniała atmosfera! Charakterystyczna piłka uszyta z gwiazd, oficjalny hymn „The Champions" i okazały puchar dla najlepszego klubu w Europie. Piłka nożna na najwyższym światowym poziomie.











UEFA Champions League to trzecia gra firmy Eidos, pretendująca do miana najlepszej piłki nożnej na rynku. Poprzednim tytułom nie udało się osiągnąć pozycji lidera i pokonać FIFY z EA Sports. Ostatnie działania twórców gry wskazują, że przyczyny tych niepowodzeń należy raczej upatrywać w słabszym od konkurencyjnego marketingu, a nie w złej jakości produktu.

Następczyni Micheal Owen's World League Soccer 99, choć nie różni się wiele od starszej siostry, przy pierwszym spotkaniu robi dużo lepsze wrażenie. Już intro, dokładna kopia telewizyjnej sekwencji wprowadzającej, nastraja entuzjastycznie.

Menu gry przyjemnie zaskakuje nie tylko wysoką jakością grafiki, ale i zawartymi w nim opcjami. Oprócz rozgrywek Ligi Mistrzów mamy do dyspozycji mecze towarzyskie oraz scenariusze.

Te pierwsze nie byłyby niczym nadzwyczajnym, gdyby nie fakt, że możemy w nich poprowadzić drużyny, które zdobyły Puchar Europy w ubiegłych latach. A dokładniej – wszystkie 43 zespoły, które wygrywały te rozgrywki w długiej historii ich istnienia; między innymi Real Madryt z Eusebio, Bayern Monachium z Beckenbauerem, Ajax z Johanem Cruyffem czy Barcelonę ze Stoiczkowem i Ronaldem Koemanem w składzie.

Natomiast scenariusze stawiają nas w konkretnej sytuacji i z konkretnymi zadaniami do wykonania. W zależności od poziomu ich trudności, będziemy musieli strzelić bramkę Juventusowi, kierując Galatasarayem Stambuł, albo bronić się przed jej utratą przez 65 minut, prowadząc dziesięcioosobowy Arsenal przeciwko jedenastce RC Lens.

Oprawie audiowizualnej pojedynków piłkarskich w UEFA CL również należy się pochwała. Szczególnie komentatorom, których głosy towarzyszą nam przez całe spotkanie i potęgują emocje. Grafika, choć dobra, nie robi już takiego wrażenia. Zawodnicy mają trochę mniej kanciaste rysy twarzy, na koszulkach umieszczono ich nazwiska, stadiony są replikami prawdziwych, na których w tym sezonie gościła Liga Mistrzów – to postęp, ale zdecydowanie za mały, by oczarować graczy. W tym przewagę ma FIFA.

UEFA Champions League to nie tylko teraźniejszość, ale i przyszłość Eidosu. Firma podpisała długoletnią umowę na tworzenie oficjalnej gry komputerowej Ligi Mistrzów i zapewne co rok będzie nas raczyć kolejną częścią serii. Jeżeli i tym razem nie uda jej się wypromować tytułu, nie wiem, co jeszcze mogłaby zrobić, by przekonać do niego odbiorców. To przecież najbardziej realistyczna symulacja piłki nożnej, jaką dotąd widziałem, i w dodatku ma charakter.

Kristoff

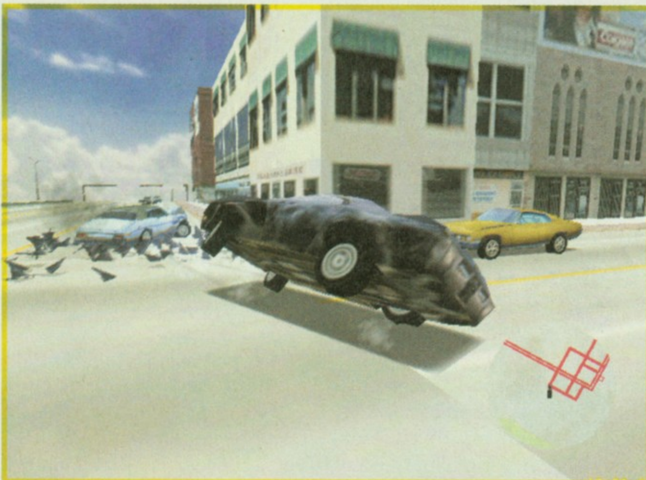
PS Autor testował ostatnią wersję beta programu.

UEFA Champions League
Season 98/99
Sportowa
Eidos/Silicon Dreams
Mirage
Termin: kwiecień 1999
Pierwsze wrażenie: 

Driver

Ulice dużych amerykańskich miast to bardzo niebezpieczne miejsca. W ich labiryncie zagubiłby się Tezeusz. Na dodatek pilnuje ich tylu policjantów, że prawie każdy wybryk na jezdni kończy się pościgiem za sprawcą. Poznanie tego labiryntu i umiejętność sprawnego wymykania się policji to podstawowy warunek powodzenia w grze Driver. Gracz wciela się w postać policjanta pracującego jako wtyczka w mafii – to dodatkowe źródło adrenaliny.

Wykonujemy niezbyt zgodne z prawem zlecenia, zapisane na automatycznej sekretarce w naszym mieszkaniu. Duża różnorodność i liczba zleceń (ok. 40) ma zapewnić długą i emocjonującą zabawę. Wśród nich jest np. doprowadzenie kradzionego sportowego pojazdu bez żadnych uszkodzeń (trzeba kilka razy próbować, zanim się uda) do zleceniodawcy. Na wykonanie każdej misji mamy określony czas, dlatego przekraczanie dozwolonej prędkości i jazda przez skrzyżowania na czerwonym świetle nie należą do rzadkości. Miasta pokazane w grze to: Los Angeles, San Francisco, Miami i Big Apple (NY). Szczególnie ciekawą scenerię ma SF – można wykonywać naprawdę niesamowite skoki à la Bullitt. Dostępnych jest kilkanaście pojazdów, w tym policyjny radiowóz. W każdym samochodzie można przełączyć radio na częstotliwość policji, znamy więc pozycję wszystkich patroli w okolicy.



Jest kilka sposobów na pokonywanie zakrętów, ale tego akurat nie polecam.

Nasze pojazdy, chociaż potężne, nie wytrzymują trudów ścigania się z radiowozami policyjnymi, ponieważ nie znający strachu stróże prawa nie zawahają się nawet wtedy, gdy spróbujemy czołowego zderzenia z radiowozem. Mają przewagę liczebną i potrafią ustawić blokadę na drodze, którą uciekamy. Przed wykonaniem misji trzeba poznać uliczki nie zaznaczone na mapie, bo czasem tylko dzięki ich znajomości uda się ucieczka. Najczęściej stoją w nich beczki i drewniane płotki (jak te stosowane przez ekipy naprawiające jezdnie). Nie jest to jednak przeszkoda, która mogłaby nas zatrzymać – odskakują na boki w zetknięciu ze zderzakiem samochodu.

Jeżeli będziemy się trzymać przepisów, to podczas skręcania nasz samochód będzie włączał kierunkowskazy. Jeśli, nie daj Boże, stracimy którąś lampę i przejedziemy obok radiowozu, policja będzie chciała nas zatrzymać i wlepić mandat. Przejazd w obecności patrolu przez skrzyżowanie na czerwonym świetle zazwyczaj również kończy się pościgiem. Niekiedy policja nie reaguje na podobne wybryki – mam nadzieję, że zostanie to poprawione w pełnej wersji.

Samochody w szaleńczej jeździe gubią kołpaki z kół, po czołowym zderzeniu tracą wszystkie przednie lampy, a ich maski po pewnym czasie zaczynają wyglądać jak Alpy. Przejazd samochodem przez zbudowane ze sztachet płoty przy domach leżących na obrzeżach miast to niesamowity efekt – sztachety efektownie fruwają na wszystkie strony.

Każde miasto ma inne zabudowania; można też ustawić różne pory dnia i warunki pogodowe. Na uznanie zasługuje deszcz i zachowanie się pojazdu na mokrej nawierzchni. Karoserie samochodów błyszczą w słońcu, a mokra nawierzchnia w nocy skrzy się tak, jakby była pokryta lodem. Gra ma wykorzystywać większość akceleratorów 3D, więc efektami będą się cieszyć nie tylko wybrani.

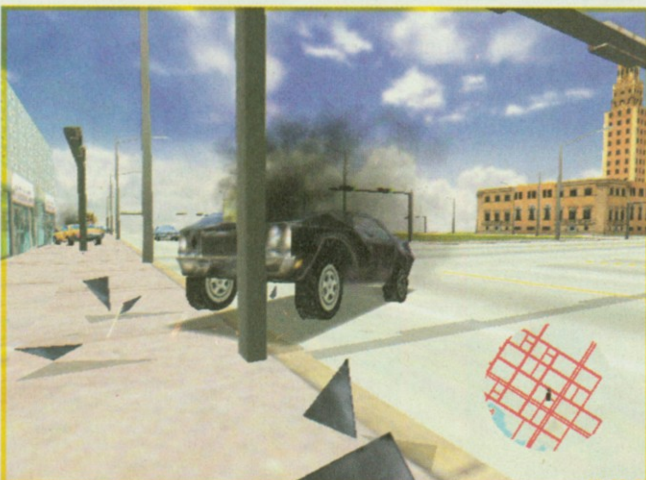




Planowane jest wydanie całkowicie zlokalizowanej wersji Drivera, choć nie ma pewności, czy plany zostaną zrealizowane. Słuchanie policjantów mówiących w radiu po polsku to byłaby frajda.

Zulu

PS Autor testował wersję beta gry.



Driver
Wyścigi
GT Interactive/Reflections
L.E.M.
Termin: maj 1999
Pierwsze wrażenie:

Resident Evil 2

Konsole i pecety to jednak dwa różne światy. Co prawda, przenoszenie gier z jednej platformy na drugą jest praktykowane, ale nigdy nie udaje się powtórzyć sukcesu. Megahity PC okazują się na konsolach zaledwie dobre (wyjątki – bardzo dobre konwersje Quake'a i Dooma) i na odwrót (Virtua Fighter, Final Fantasy VII). W ten obraz wpisuje się seria Resident Evil. Zarówno pierwsza, jak i druga część gry nie robią w świecie PC takiego zamieszania, jakie na PSX uczyniły ich odpowiedniki.

Resident Evil to ideowy następca Alone in the Dark. Gra łączy elementy zręcznościowe z prostymi zagadkami przygodowymi. Główny bohater pokazany jest z kamer zewnętrznych, umieszczonych (zafiksowanych) w różnych punktach pomieszczenia.

Japońska gra

Grafika o tym nie świadczy, ale pokręcona fabuła nie pozwala mieć wątpliwości, kto tę grę zrobił. Oto w pierwszej części dzielna grupa policjantów z oddziału specjalnego z miasta Racoon zlikwidowała tajemniczy dom, w którym złowroga firma Umbrella Corporation prowadziła eksperymenty nad śmiercionośnym wirusem, zamieniającym ludzi w zombie.

W części drugiej okazuje się, że Umbrelli niczego nie udowodniono, zaś zagrożone jest miasto Racoon. Tak... Tym razem, nowy, jeszcze groźniejszy wirus wydostał się z innego laboratorium Umbrelli, ulokowanego w mieście (w pierwszej części sprawcą zamieszania był „T virus", w drugiej – „G virus").

Do walki ze Złem staje para bohaterów. Leon Kennedy to młody policjant – pierwszy dzień na służbie. Claire Redfield jest siostrą Chrisa Redfielda, jednego z dwójki bohaterów pierwszej części RE. Claire poszukuje brata, który zaginął w tajemniczych okolicznościach.

Gra zaczyna się od efektownego przejścia przez ogarnięte pożarem ulice Racoon. Szybko docieramy do siedziby policji, która układem architektonicznym bardzo przypomina dom z pierwszej części. Przez niemal całą rozgrywkę bohaterowie będą samotnie błąkać się po tym gmaszysku i wykonywać urągające zdrowemu rozsądkowi czynności. Napotkają postacie drugoplanowe, znajdą dokumenty oraz notatki, które pozwolą wyrobić sobie jakieś pojęcie o tym, co się właściwie stało. Wizja wydarzeń może zachwyci miłośników Mangi, mnie głównie śmieszy brakiem sensu, ale jednak – uczciwie przyznam – trochę fascynuje, trochę wzrusza. W gruncie rzeczy w Batmanie też trudno się doszukać logiki...



Bohater w naturalny sposób obraca głowę w stronę „ciekawych miejsc" w komnacie. Rewelacja!

Dwoje do wyboru

Przygody Leona i Claire stanowią dwie odrębne fabuły. Na początku musimy kierować postacią policjanta, dopiero po ukończeniu gry zyskujemy dostęp do dziewczyny. Leon spotka kilka razy Claire, ale wtedy będzie grała rolę postaci niezależnej (przechodząc grę po raz drugi, ponownie obejrzymy te spotkania, tym razem z jej punktu widzenia). Około 20% lokacji różni się dla każdej postaci, zaś w tych pozostałych trzeba wykonywać inne (zazwyczaj) czynności. Na dodatek rozgrywka Leona ma wpływ na przygody Claire – na przykład przedmioty, których Leon nie zabierze, będą czekać na Claire itd. (to interesujące rozwiązanie).

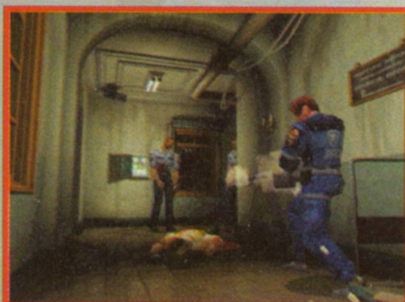
W grze będziemy także kierować innymi postaciami. W niektórych (zaplanowanych) chwilach Leonowi pomoże poszukująca swego narzeczonego (jednego z pracowników Umbrelli) seksowna Ada Wong. Claire zyska sojuszniczkę w małej dziewczynce, Sherry Birkin, poszukującej swych rodziców, także pracujących w laboratoriach „Parasola".

W ramach premii za szczególnie szybkie ukończenie gry z dobrymi notami (wysiłki są bowiem oceniane w zależności od czasu przejścia gry, używanych broni i liczby save'ów) dostępne są dwie ukryte postacie: Hunk i Tofu.

Strategia zabijania

W RE2 spotkamy różnych wrogów. Gros z nich to powolni i niezbyt inteligentni zombie płci obojga. Zobaczymy też zmutowane psy i ptaki, strzykające kwasem kilkumetrowe pająki oraz, oczywiście, bossów. W tej roli wystąpi 20-metrowy krokodyl i dwa nie-wiadomo-co, ale potężne i przerażające jak trzeba.











Walka z tymi stworami będzie najważniejszym i najtrudniejszym zadaniem. Permanentnie brakuje nam amunicji, zaś zombie, jak wiemy z „Nocy żywych trupów", trzeba nafaszerować ołowiem. Głównym problemem jest więc strzelać celnie i nie dać się dopaść (co w małych pomieszczeniach nie jest łatwe). Trochę (ale tylko trochę) pomaga tu fakt, że nasza postać sama celuje w najbliższego wroga.

Repertuar broni jest większy niż w pierwszej części gry. Mamy więc nóż i pistolet, strzelbę, magnum, wyrzutnik granatów, kuszę, karabin maszynowy, miotacz płomieni, a także sześciolufowe działko i bazookę. Za pomocą strzelby i magnum można powalić zombie jednym strzałem, co wygląda nader efektownie, a towarzyszące temu huknięcie przypomina dźwięk, jaki wyda dorodna dynia, spadając z 10 piętra na asfalt (nigdy tego nie słyszałem, ale jestem przekonany, że tak musi brzmieć ;-). Warto jeszcze dodać, że pokój raz oczyszczony z zombich zazwyczaj ponownie się nimi nie zapełni.

W pecetowej wersji gry pojawił się „Arranged mode", w którym nasza postać od początku dysponuje karabinem maszynowym z nieograniczoną ilością amunicji, szybko też zyskuje dostęp do podobnie „zaczarowanego" działka i bazooki. W tym trybie można na upartego skończyć grę w jeden dzień, ale nie o to chodzi.

A o co chodzi?

W grze występują elementy przygodowe: wyszukiwanie przedmiotów (głównie kluczy do początkowo niedostępnych pomieszczeń) oraz rozwiązywanie prymitywnych zagadek logicznych w stylu Sokobana (jak przesunąć 3 pudła, aby ustawić je w jednym rzędzie).

Scenariusz jest niemal całkowicie liniowy, zaś każdą zagadkę można rozwiązać w tylko jeden sposób. Zagadki są łatwe, więc dla osób takich jak ja, które po doświadczeniach z przygodówkami nabawiły się kompleksów, RE2 będzie doskonałą pozycją.

3D nie całkiem

Na wykonaniu gry odbiły się jej obciążenia dziedziczne (czyli PSX-owość). Owszem, mamy piękne, trójwymiarowe modele bohaterów i przedmiotów. Owszem, postać zraniona porusza się inaczej (np. kuleje, podpierając się bronią!). Owszem, zastosowano tu prosty, ale rewelacyjny trick polegający na tym, że bohater zwraca się twarzą ku ciekawym miejscom w komnacie, w których np. są wrogowie (bądź ich ścierwa; nie piszę „trupy", bo od początku są trupami :-) lub przyjaciele. Ale niestety – tła to w dalszym ciągu jedna bitmapa, w dodatku w niskiej rozdzielczości. Prowadzi to do znanych z części 1. paradoksów, że przedmiot, z którym coś można zrobić, od razu rzuca się w oczy, bo jest trójwymiarowym obiektem nałożonym na dwuwymiarowy obrazek.

Generalnie jednak wykonanie gry oceniam wysoko. Sceny FVM są genialnej jakości, jeszcze nie widziałem tak dobrze zrealizowanych ujęć twarzy (to jest piekielnie trudno wyrenderować!). Grafiki, niezależnie od ich jakości, przygotowane są bardzo ładnie. Zaś atmosferę horroru podkreślają dobrze dobrane ujęcia kamer (jakby ktoś patrzył na bohatera z ukrycia) oraz znakomite efekty muzyczno-dźwiękowe. Podobają mi się także cut-scenes przedstawiane w tym samym otoczeniu co interaktywna część gry, z użyciem tych samych trójwymiarowych modeli (to pomysł pierwszy raz użyty chyba właśnie w 1. części RE).



Straszna, czy nie?

Trudno mi wystawić jednoznaczną ocenę Resident Evil 2. To jedna z tych gier, którym mógłbym wytknąć mnóstwo wad (co zresztą uczyniłem), jednocześnie jednak przykuła mnie do komputera... i ukończyłem ją w ekspresowym tempie.

Myślę sobie, że to mimo wszystko bardzo dobra produkcja. Cóż z tego, że w żadnym razie nie nazwałbym jej „inteligentną"?! Autorzy mieli prosty pomysł i dopięli swego – a to jest najważniejsze. Gdy się ukaże Alone in the Dark IV, będziemy mogli, daj Panie Boże, całą serię RE odstawić do kąta. Póki co, nie ma lepszej gry w tym rzadkim gatunku.

Alex





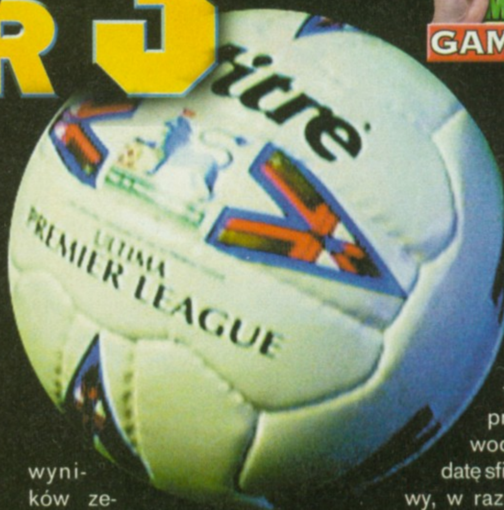
Towarzyszką Claire Redfield będzie 14-letnia dziewczynka, Sherry Birkin.

RESIDENT EVIL 2

TPP/przygodowa
Virgin/Capcom
IPS CG
Wymagania sprzętowe: Pentium 166 lub P133 + akcelerator 3D, 24 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98
Ocena: 75%
Cena: 155 zł

Championship MANAGER 3





Autorzy Championship Managera mniej więcej co 3 lata wydają kolejną część swojej znakomitej gry. Za każdym razem piszą ją od nowa i za każdym razem odnoszą sukces. Podobnie będzie z CM3, trzecim krokiem milowym w siedmioletniej historii tego najlepszego na świecie menedżera piłkarskiego.

Realizm

Realizm to podstawowa zaleta najnowszego Championshipa. Dokładność, z jaką odwzorowano poszczególne elementy futbolowej rzeczywistości, budzi szczere uznanie, jednocześnie utrudniając szybkie ujarzmienie gry.

Kalendarz rozgrywek w CM3 obejmuje wszystkie imprezy piłkarskie świata: przedsezonowe sparingi, mecze lig krajowych, puchary europejskie, spotkania eliminacyjne do mistrzostw Europy, Azji, Afryki i Ameryki oraz turnieje rangi mistrzowskiej. Dzięki temu na własnej skórze możesz sprawdzić, co czuje trener pozbawiony swojego najlepszego zawodnika z powodu serii meczów towarzyskich reprezentacji jego kraju lub gdy kontuzja, poniesiona podczas zgrupowania kadry, eliminuje go z gry na cały sezon, a Ty nie możesz uzupełnić składu, bo zakończył się okres transferowy.

W takiej sytuacji szczególnie docenia się fakt istnienia drużyny rezerw. Drugiego zespołu, który na początku pracy tylko zawadza (nie wszystkie obowiązki związane z jego prowadzeniem możesz scedować na swojego asystenta), a później okazuje się znakomitym lekarstwem na plagi kontuzji oraz wykluczenia z powodu żółtych i czerwonych kartek.

Rezerwy to również swego rodzaju laboratorium doświadczalne, w którym możesz przetestować nowe, eksperymentalne ustawienia taktyczne, oswoić rekonwalescentów z wysiłkiem, nauczyć juniorów gry zespołowej i zdegradować zawodników, którzy nie sprawdzili się w meczach o najwyższą stawkę. Istnieją wprawdzie inne sposoby motywowania Twoich podopiecznych, ale gdy zawiodą środki materialne i stałe miejsce w podstawowej jedenastce, warto czasem kapryśne primadonny sprowadzić na ziemię.

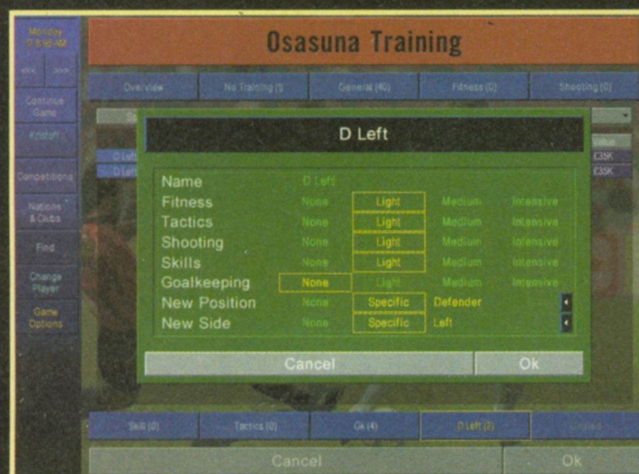
Nie jesteś osamotniony w swej pracy menedżera. Pomaga Ci cały sztab ludzi (albo sztabik, jeśli pracujesz w małym klubie), poczynając od Managing Directora, a na specjalistach od odnowy biologicznej kończąc. Managing Director dba o kondycję finansową klubu. Wie, że w dużym stopniu zależy ona od wyników zespołu, więc stara się wygospodarować jak najwięcej pieniędzy na transfery i kontrakty dla zawodników. Prowadzony przez niego rachunek zysków i strat podawany jest do publicznej wiadomości.

Twoją prawą ręką jest asystent. Do jego obowiązków należy opieka nad drugim zespołem i zastąpienie Cię podczas urlopu. Bardzo często prowadzi treningi, ale w tej czynności mogą go wyręczyć trenerzy (do pięciu w jednym klubie). W poszukiwaniu zawodników na rynku transferowym i ocenie ich umiejętności pomagają Ci zwiadowcy (Scouts). Wysłanie ich na rekonesans konkretnej ligi, regionu czy kontynentu może zaowocować znalezieniem talentu, o którego istnieniu nikt do tej pory nie miał zielonego pojęcia (nie było go w żadnej ogólnie dostępnej bazie danych).

Decyzje o zakupie piłkarzy i ich kontraktach podejmujesz sam. Sam też negocjujesz cenę i formę zapłaty z dotychczasowym pracodawcą zawodnika – ustalasz datę sfinalizowania umowy, w razie konieczności wielkość poszczególnych rat, należności w przypadku dalszej odsprzedaży i wysokość dopłat za ewentualne występy w reprezentacji. Sam proponujesz piłkarzowi długość kontraktu, wysokość pensji, premii i liczbę klauzul pozwalających mu wcześniej opuścić klub. Sam też ponosisz konsekwencje, gdy kwota wydana na zakupy nowych zawodników nie przyniesie wymiernych efektów w postaci ligowych zwycięstw.

Grywalność

Wierna symulacja rzeczywistości jest zazwyczaj gwarantem rynkowego sukcesu menedżera piłkarskiego. W przypadku najnowszego Championshipa ogromna dawka informacji mogła się jednak okazać ciężkostrawna dla mózgu przeciętnego gracza i szybko go zniechęcić do zagłębiania się w tajniki programu. Dobrze, że twórcy gry zaopatrzyli





swoje dzieło w nowy, bardziej elastyczny interfejs i w małym stopniu rozszerzyli ogólny obszar działań wirtualnego menedżera. Idea gry pozostała – właściwa taktyka plus właściwi ludzie na właściwych miejscach to klucz do zwycięstwa. Na tym powinieneś się skoncentrować.

Zbudowanie taktyki w trzeciej części CM wymaga podjęcia wielu szczegółowych decyzji. Wybranie ogólnego ustawienia piłkarzy i stylu gry już nie wystarczy – trzeba umieć dostroić te elementy do predyspozycji posiadanych zawodników i siły rywala. Musisz dokładnie wyznaczyć, gdzie mają być Twoi podopieczni, gdy piłka znajdzie się w ich posiadaniu; gdzie się ustawić, aby mogli skutecznie rozbijać ataki przeciwnika. Musisz trafnie obdzielić ich indywidualnymi zadaniami: wybrać kapitana, ustalić krycie, przydzielić role w stałych fragmentach gry.

Piłkarzy różnicuje około 40 współczynników, w tym tylko 31 widocznych. Na pierwszy rzut oka trudno się połapać, co dla kogo jest ważniejsze. Wbudowane w grę filtry pozwalają wprawdzie porównywać zawodników pod względem wybranych charakterystyk (do 9 jednocześnie), bez konieczności przeskakiwania między ekranami, ale nie dadzą odpowiedzi na pytanie, w jakim stopniu skuteczność napastnika zależy od cech: Shooting, Heading, Pace, Acceleration, Dribbling i 20 innych. Trudno też ocenić, jak duży wpływ na jego postawę na boisku ma morale, umiejętność posługiwania się tym samym językiem, co koledzy z drużyny, czy skłonność do gry lewą nogą.

Jedynym właściwym narzędziem do tego typu analiz są pomeczowe statystyki. Spośród nich najbardziej przejrzysta (choć jednocześnie płytka) wydaje się ogólna ocena wystawiana piłkarzom po każdym spotkaniu. Dopiero wzbogacona o: procent celnych podań, wślizgów, zagrań głową, liczbę strzałów oddanych na bramkę, fauli, autów, rzutów rożnych, wolnych, żółtych i czerwonych kartek, wykresy przestawiające, która drużyna, w jakiej strefie boiska i przez ile minut była w posiadaniu piłki, oraz o dokładny zapis wydarzeń na boisku (jednocześnie efektowny i przydatny) da nam pełny obraz gry.

Championship MANAGER 3

Sportowa
Eidos/Sports Interactive
Mirage
Wymagania sprzętowe: Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98
Ocena: 90%
Cena: 160 zł

Ale czy dla wszystkich?

Championship Manager 3 jest grą trudną i skomplikowaną. Wymaga czasu. Na naukę. Na przyzwyczajenie się do nowego interfejsu, który klasyfikuje piłkarzy rzędami, a nie kolumnami, co całkowicie burzy przyzwyczajenia z poprzedniej wersji gry. Na zakosztowanie pracy trenerskiej w 15 różnych krajach w czasie jednej kariery i zapoznanie się z całą zawartą w grze skarbnicą wiedzy o klubach, trenerach, piłkarzach, działaczach, stadionach i historii rozgrywek piłkarskich na świecie.

Dobrze, że konstrukcja programu pozwala dostosować jego szybkość do możliwości sprzętowych słabych komputerów i ten czas skrócić.

Kristoff

PS Gra umożliwia rywalizację wielu osób na jednym komputerze oraz przez sieć.



Opcja Match Report pozwala dokładnie przeanalizować sposób, w jaki padały bramki, i wyciągnąć odpowiednie wnioski na przyszłość.



RollerCoaster Tycoon

RailRoad Tycoon, Pizza Tycoon, Transport Tycoon, Airline Tycoon – co łączy te gry? Zagadka jest prosta – jedno słowo w tytule. Poza tym mają różnych producentów, inaczej zaprezentowany temat, inną grafikę... Uniformizacja groziłaby nudą. Tymczasem jednak uniform RollerCoaster Tycoona, nowej gry MicroProse, został uszyty na miarę... Transport Tycoona. Twórca się nie zmienił, nie należy się więc dziwić, że pozostał i engine, tylko przeniesiony pod Windows.

Kierujemy parkiem rozrywki, a właściwie kolejno ponad 20 parkami, bo tyle scenariuszy przygotowali autorzy. Dyrektor parku ma na głowie wszystko, od budowy kolejnych obiektów, po ustalanie cen w budce z chipsami. Będziemy nagradzani za przystępne ceny, dbanie o bezpieczeństwo na terenie obiektu, czystość, ale tak naprawdę liczy się osiągnięcie wymagań określonych w scenariuszu. Zazwyczaj są to: rating, czyli ocena atrakcyjności parku dla odwiedzających, wartość (wyrażona w dowolnej walucie umieszczonej w menu) oraz liczba gości.

Gościa trzeba zwabić do parku i jak najdłużej w nim zatrzymać. Służą do tego liczne atrakcje, z których najbardziej wyróżniają się, oczywiście, roller coasters. Nie tylko ze względu na cenę (kilkakrotnie przewyższającą ceny innych konstrukcji). Budowle w parku stawiamy, łączymy ścieżkami i zaczynamy inkasować w nich pieniądze. Roller coaster można natomiast zaprojektować od zera. Jest to niezwykle fascynujące, ale i dość trudne zajęcie odbywające się w czasie rzeczywistym (podczas pauzy nie można budować). Absorbuje uwagę w 100%, przeszkadzając w zapewnieniu gościom parku odpowiedniego standardu usług. Myślę, że nawet komunikat o zdetonowaniu w parku bomby atomowej nie byłby w stanie oderwać mnie od tego! Pierwsze próby uruchomienia konstrukcji (autorzy czujnie przewidzieli tryb testowania, pozwalający sprawdzić sprawność roller coastera) są nad wyraz frustrujące – zazwyczaj nie działa. Dlatego zapewne w grze znalazły się gotowe kolejki – wystarczy tylko wybrać teren i ustawić je. Są też wyrafinowane roller coastery, które otrzymuje się na początku scenariusza razem z terenem parku.

Gdy drążymy tunele, teren parku zmienia się nie do poznania.

Starając się wciągnąć klienta do parku, gracz uatrakcyjnia rozrywki. Oprócz budowli dostępnych na początku możemy „odkrywać" nowe. Wygląda to sztucznie, kiedy w ciągu 2–3 lat nasi „naukowcy" przekazują kolejne płody swych umysłów, po to tylko... by w następnym scenariuszu robić dokładnie to samo w odniesieniu do tych samych konstrukcji. A wydawałoby się, że ukryte bezrobocie występuje tylko w krajach realnego socjalizmu.



Zainteresowanie gracza z pewnością wzbudzą niedostępne scenariusze. Na początku możemy zagrać tylko w 6. Dopiero gdy je przejdziemy, odkryją się kolejne. Tutaj widać elastyczność gry – można wypełnić zadania stawiane w scenariuszu i przejść do następnych lub potraktować RCT jako odmianę SimCity: wykupywać teren i rozbudowywać park o kolejne urządzenia. Przyznam, że wybrałem pierwsze podejście i bardzo mi przeszkadzał brak regulacji upływu czasu (gdyby nie to i wymienione wcześniej niedogodności, upływ czasu rzeczywistego byłby niezauważalny).

RCT to świetna, kolorowa gra z mnóstwem ozdobników (szczególnie przypadła mi do gustu znikająca fontanna), znakomicie oddająca nastrój wesołego miasteczka.

Jeszcze jeden przykład na to, że grywalność nie zawsze jest wypadkową pomysłu i wykonania.

Sir Haszak

RollerCoaster Tycoon

Handlowa

MicroProse

IPS CG

Wymagania sprzętowe: Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Win 95/98

Ocena: 82%

bd

1779 -$205 Human Control



Give Diplomacy Orders

WYRÓŻNIENIE GAMBLER



Item Bid ... fer Amount

Źródła zbliżone do prezydenta Miloszevicia utrzymują, że imperialiści napadli na Serbię. Nie jest to prawda. Prawdziwi imperialiści szykują się właśnie do podboju państw Siuksów, Azteków i Komanczów w drugiej części znakomitej gry strategicznej, Imperialism II.

Wiek XVI to temat zdecydowanie wdzięczniejszy od wieku XIX, w który przenosiła pierwsza część gry. To wtedy kształtowały się mocarstwa kolonialne, które budowały swe wpływy w nowym świecie i dzieliły zamorskie terytoria. Nic też dziwnego, że druga część okazała się znacznie ciekawsza od pierwowzoru.

Zaczynamy na Starym Kontynencie oblewanym przez morza, których horyzont jest niewiadomą. Za horyzontem czekają nowe ziemie, które warto zdobyć, a w Europie – sąsiedzi żądni nowych terytoriów (naszych również). Odkrywamy zatem bogactwa mineralne naszych ziem, budujemy armię, znajdujemy „tambylców" za Wielką Wodą, pokazujemy im, do czego służy muszkiet i armata, zaczynamy palić cygara i ssać cukier. W konsekwencji nasi poddani powinni podupaść na zdrowiu, ale gdzież tam – dosładzani i odymiani pracują wydajniej, a gdy zaczniemy robić futra – zmieniają się w tytanów pracy.

Brzmi to może idylliczno-idiotycznie, a rozrywka umysłowa wydaje się banalna, godna programatora pralki automatycznej, ale w rzeczywistości gra jest jedną z trudniejszych. Autorzy wymyślili, że gracz będzie musiał zostać imperialistą, jeśli wydajność pracy robotników w europejskich fabrykach uzależni się od dóbr produkowanych z surowców pozyskanych w Nowym Świecie. A siła gospodarcza decyduje w dużym stopniu o wielkości armii, skuteczności dyplomacji i szybkości rozwoju nauki. Wszystkie dziedziny należy rozwijać harmonijnie, by nie okazało się, że gospodarcza potęga produkująca najwięcej stali, brązu, płótna, cygar i cukru padnie od ciosów kilku pikinierów lub nie sprosta koalicji kilku europejskich potęg, bo zaniedbała działania dyplomatyczne.

Nie można liczyć na wyrozumiałość przeciwników – są bezwzględni. Oznaka słabości to pretekst do ataku, który ustaje dopiero po całkowitej anihilacji napadniętego państwa. Na uznanie zasługuje Sztuczna Inteligencja – zwłaszcza podczas bitew.

Części pierwszej zarzucano niską atrakcyjność kolejnych rozgrywek. Autorzy poradzili sobie z tym, generując dla każdej gry Nowy Świat (kontynent



mocarstw też można generować) oraz rezygnując z liniowości odkryć naukowych. Gracz sam decyduje, ile rzeczy wynajdują jego naukowcy, w jakim tempie i jakiej kolejności. Przez cały czas jest przy tym informowany o poczynaniach konkurentów, a jego naukowców może wyręczyć nowa jednostka – szpieg, który wykrada wyniki badań.

Imperialism II nie jest pozbawiony wad. Niektóre śmieszą, np. Szwecja przedstawiona jako mocarstwo imperialne. Niedostatki nikną jednak w porównaniu z zaletami. Cóż, gra jest wyborna.

Sir Haszak





Transport 41
Trade 2
Navy 0

Strategiczna
Mindscape/SSI
Optimus S.A.
Wymagania sprzętowe: Pentium 100, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98
Ocena: 88%
Cena: 155 zł

Delta Force

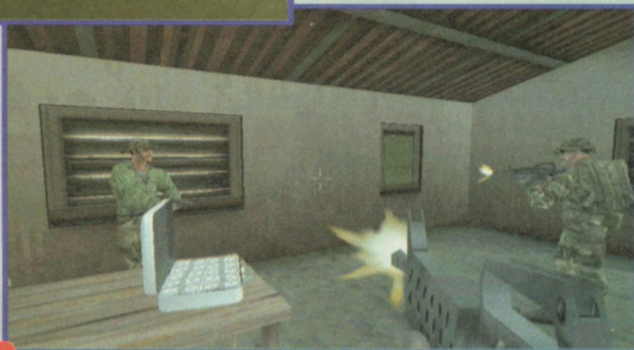
Są twardzi. Nie – źle powiedziane. Oni są TWARDZI. Albo nawet jeszcze TWARDSI. To oddziały specjalne. W tym wypadku: Delta Force. Też są twardzi. Można powiedzieć, że to prawdziwi twardziele. A Ty możesz stać się jednym z nich.

Demko DF nie wróżyło wiele dobrego. Engine Voxel Space 2 nie wykorzystuje akceleratorów, przez co po pierwsze – zmniejsza się liczba klatek, po drugie – wygląda, jak wygląda. Kiedy więc w końcu dostałem pełną wersję – odpaliłem, przyjrzałem się i odłożyłem na półkę. Musiałem jednak znowu sięgnąć po grę, bo trzeba było napisać recenzję. I wtedy okazało się, że nie jest wcale tak zła, na jaką wygląda. Gdyby nie mnóstwo niedoróbek, można by uznać ją za najlepszą grę w swoim gatunku (kasującą nawet Rainbow Six). Jednak nie mogę z czystym sumieniem tak napisać – o tem potem.



Przed Wami pięć kampanii w miejscach rozsianych po całym świecie. Odwiedzicie m.in. Peru (jak się łatwo domyślić, wplątane w to będą narkotyki), Czad i Nową Ziemię. W każdym miejscu będziecie musieli wykonać wiele misji. Uzbrojenie możecie wybrać sami, jednak to, co dostaniecie z przydziału, najlepiej się sprawdza.

Potem zaczyna się misja i... mam problem z oceną gry. Największą zaletą, a zarazem największą wadą DF jest engine. Z jednej strony, daje możliwość poruszania się po idealnie pofałdowanym, niemal prawdziwym terenie. Z drugiej strony, teren to pikselowaty, mało urozmaicony (oprócz pofałdowania) i gra chodzi skandalicznie wolno. Zabawa na P200 odpada. Kiedy znajdujecie się na terenie zabudowanym, na ekranie wyświetlane są 3–4 klatki na sekundę. Podobnie, kiedy atakują Was większe siły wroga. Na komputerach klasy PII jest trochę lepiej, ale też nie najlepiej. A poza tym, co tu dużo mówić – piksele są okropne i nie da się na nie patrzeć, kiedy już człowiek przyzwyczaił się do filtrowania.



To właśnie jeden z momentów, gdy gra działa z prędkością 4 klatek na sekundę.

Jednak z trzeciej strony, walka przy wykorzystaniu terenu – np. czołganie się do bazy przeciwnika rowem, który skutecznie nas osłania, daje tyle emocji, że człowiek zapomina na chwilę o niedostatkach grafiki. Przypomina sobie, kiedy ginie, bo... nie mógł trafić w przeciwnika (FRAMERATE!). Z czwartej strony, nasi towarzysze broni (grupy Alpha i Charlie) wykazują skrajną głupotę: atakują, kiedy chcemy pozostać niezauważeni i strzelają, gdy wejdziemy im w celownik. Nie da się w żaden sposób zmienić ich postępowania (nie ma opcji planowania misji), a co gorsze, nie można wydawać im rozkazów. Ktoś wprawdzie stwierdził, że dzięki temu czujemy, iż jesteśmy trybikami machiny wojennej, ale – moim zdaniem – to kretyńskie niedopracowanie! Nie można koordynować ataków, co ma kardynalne znaczenie, kiedy czterech kolesiów atakuje bazę wypełnioną po brzegi „śmiercionośnymi" Murzynami (misja w Czadzie). Na dodatek team Bravo jest jednoosobowy, a team Bravo to Wasz team.





Z piątej strony – oprawa dźwiękowa jest wybitna. Kiedy jesteśmy pod ostrzałem, słychać gwizdy pocisków przelatujących dookoła i uderzających tuż obok w ziemię. Przeciwnicy wykrzykują różne kwestie w różnych językach (najbardziej podoba mi się: „Matalos"). Kiedy już zaczyna się strzelanina, najlepiej przyciszyć głośniki, bo kanonada jest ogłuszająca.

Delta Force to gra dobra. Ze względu na wcześniej wymienione wady nie mogę jej nazwać bardzo dobrą czy wybitną, ale na pewno warto w nią zagrać. Oczywiście pod warunkiem, że dysponujecie wystarczająco silnym sprzętem.

Kolejne miłe rozczarowanie. Grać.

RatlooZ

PS Przemek mówi: 75%.



FPP

NovaLogic

Mirage

Wymagania sprzętowe: Pentium 166 MMX, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98/NT

Ocena: 65%

Cena: bd







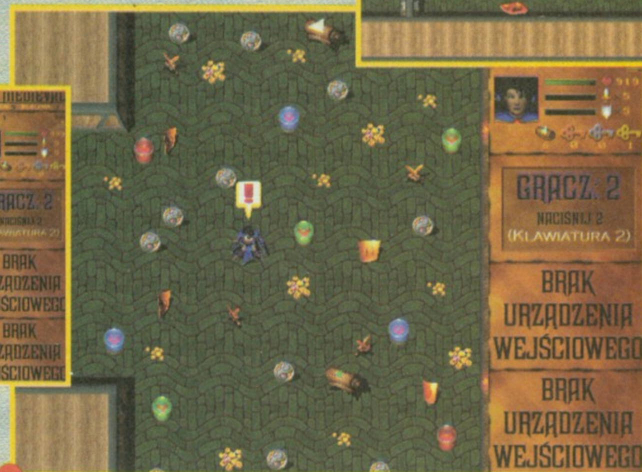
„Hurra! Odmłodzony Gauntlet!" – te słowa cisną się na usta wszystkim starym wyjadaczom, gdy tylko obejrzą rozgrywkę w Get Medieval. Młodszym przypomnę, że wspomniany Gauntlet to znakomita zręcznościowa gra fantasy, jedna z pierwszych, które pozwalały na zabawę kilku osób jednocześnie. Pojawiła się w latach 80. na automatach i w niedługim czasie zawładnęła ekranami komputerów 8-bitowych.

Chociaż autorzy Get Medieval nie mówią tego wprost, już na pierwszy rzut oka widać, że ich produkt „garściami czerpie" pomysły ze starego hitu. Mamy tu do wyboru cztery postacie, w które może wcielić się gracz: zwinnego łucznika, wojowniczkę-feministkę, silnego barbarzyńcę i uwodzicielską czarodziejkę. Każdą postać charakteryzują trzy cechy: szybkość ruchu, szybkość użycia broni i siła broni.

Po wyborze postaci zagłębiamy się w wielopoziomowe lochy, by pokonać żyjącego tam smoka terroryzującego okoliczną ludność. Po drodze będziemy walczyć z hordami potworów i ich bossami, szukać kluczy i dopasowywać je do drzwi, znajdować tajne przejścia, ulepszenia broni i pancerzy, zwoje z czarami. Gra zawiera też losowy generator labiryntów.

Choć w GM, jak w każdą grę zręcznościową, można grać samemu, to jednak cały urok kryje się w rozgrywce wieloosobowej. Jeśli macie kilku dobrych kumpli, z którymi lubicie dla odprężenia „popstrykać" sobie na komputerze, to Get Medieval jest dla Was wymarzoną grą – na dodatek jedyną z ostatnio wydanych, która umożliwia czterem graczom wspólną zabawę na jednym komputerze (dwóch gra na klawiaturze, dwóch na joystickach)! Jest też opcja gry w sieci.





Tyle fajnych rzeczy, a takie małe kieszenie...



Akcję przedstawiono w trybie 2D, z widokiem z góry. Grafika jest dopracowana i efektowna, czemu trudno się dziwić – ma postawowe znaczenie w tym gatunku gier. Lekkie krztuszenie się komputera można zauważyć dopiero grając w sieci, a do gry wieloosobowej na jednym komputerze wymagana jest dobra klawiatura – przy innej mogą się blokować klawisze.

Gra zawiera sporo humoru – poczynając od intro, w którym bohaterowie komentują toczącą się na ekranie akcję, przekrzykując się nawzajem, na płynących od czasu do czasu z głośników różnych śmiesznych gadkach i odzywkach (odnoszących się do sytuacji w grze) kończąc.

Get Medieval wydała w Polsce znana z niskich cen firma TopWare i całkowicie ją zlokalizowała. Autorzy tłumaczenia i osoby nagrywające głosy zrobiły to znakomicie. W pełni udało im się zachować humorystyczny charakter gry, choć mnie bardzo brakuje dodającego smaczku niemieckiego akcentu (à la Schwarzennegger) „oryginalnego" barbarzyńcy...

ViZ

PS Z poziomu głównego menu dla wszystkich graczy ustawcie jako urządzenie sterujące „klawiaturę 1" – uzyskacie multiplayer jednoosobowy!



Zręcznościowa

Monolith Productions Inc.

TopWare Interactive

Wymagania sprzętowe: Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

Ocena: 80%

Cena: 49,95 zł



Test Drive 4x4





Srodze się zawiodłem na Accolade. Spodziewałem się, że TD 4x4 przynajmniej dorówna starszemu bratu. Tak się jednak nie stało. Jedynie muzyka pozostała na wysokim poziomie. Wykonywana przez Fear Factory, Gravity Kills i Seven Dust – skład znany zresztą z Test Drive 5 – tworzy bardzo dobry klimat i pasuje do jazdy ciężkim samochodem terenowym.

TD 4x4 obsługuje tylko karty z chipem 3Dfx, pomijając całkowicie dobrodziejstwa Direct3D, podczas gdy TD 5 działa na większości akceleratorów 3D. A przecież są to gry wyprodukowane w tej samej firmie, w odstępie miesiąca. Posiadacze 3Dfx zobaczą na swoich monitorach obraz lepszy niż inni, choć widziałem już ładniejszą grafikę na tej karcie. Samochody wyglądają nieciekawie, a niebo nad trasą dziwnie się rozmazuje. Okolice torów są mało urozmaicone, co przy dłuższym graniu wywołuje lekkie znużenie. Tekstury mają niską rozdzielczość, a obiekty na trasie są płaskie jak deska, co do niedawna było standardem. Teraz umieszczenie na torach przeszkód w postaci trójwymiarowych obiektów nie stanowi żadnego problemu.

Pojazdy terenowe z założenia nie jeżdżą po drogach, natomiast w grze nie daje się zjechać z trasy nawet na centymetr. Wjechanie w płytką błotnistą kałużę powoduje natychmiastowe zwolnienie z 50 km/h do 4–5 km/h. Samochody terenowe taką przeszkodę powinny pokonywać bez problemów i jedynym ubocznym efektem może być zabrudzona karoseria oraz przednia szyba. Za to samoprzylepne opony umożliwiają jazdę po poboczach tras o nachyleniu powyżej 45°. Niekiedy na trasie można spotkać płaskie drzewo, przez które czasami da się przejechać. Wszystkie pozostałe obiekty na drogach także mają tę dziwną własność.

Odniosłem wrażenie, że wszystko dzieje się za szybko w stosunku do prędkości, z jaką porusza się nasz pojazd. Bez trudu daje się ukończyć wyścig na pierwszym miejscu na poziomie trudności hard, co nie świadczy dobrze o przeciwnikach sterowanych przez komputer. Dobrze, że istnieje chociaż możliwość grania w sieci lokalnej. Ktoś może powiedzieć, że przecież to tylko zręcznościówka, ale i w tym gatunku „są granice, których przekraczać nie wolno".

Do wyboru mamy 20 pojazdów, w tym sławnego Hummera. Zanim jednak wsiądziemy do tak drogiego samochodu, musimy wygrać kilka wyścigów i zarobić premię, za którą kupimy lepszy pojazd. Niestety, nie ma zdjęć samochodów, w menu ogląda się tylko trójwymiarowe modele. Ukończenie wyścigu na „pudle" powoduje również odblokowanie następnych tras (na początku dostępne tylko trzy). Wyścigi podzielono na 5 klas: Hummer, Safari, SUV, ciężarówek i wojskowa. Jest też klasa Open, w której jeździć można wszystkimi dostępnymi samochodami – najtrudniejsza, ale po 10 minutach treningu i na niej można wygrać.



Z tej utartej ścieżki, niestety, nie da się zjechać.

Gra jest bardzo prostą zręcznościówką, którą – gdyby nie ta cena – można by polecić dzieciom do lat 7. Realizm bardzo niski, nawet jak na zręcznościówkę, a przy niewielkim wysiłku można ją ukończyć w godzinę. Test Drive 4x4 nie jest warta 155 zł. A jeśli komuś spodoba się muzyka występujących w grze zespołów, taniej wypadnie zakup 3 kompaktów z nagraniami. Dobrym pomysłem byłoby dołączanie TD 4x4 do kart 3Dfx.

Zulu



ACCOLADE
TEST DRIVE 4X4

Wyścigi

Electronic Arts/Accolade

IPS CG

Wymagania sprzętowe: Pentium 133 z 3Dfx lub Pentium 200, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98

Ocena: 50%

Cena: 155 zł

HUMMER

Speed Busters

Pewien policjant w Stanach Zjednoczonych wygrał na loterii milion dolarów. Ten fakt sprawił, że jego psychika nieco się... zwichrowała. Zamiast karać kierowców przekraczających prędkość, zaczął im płacić niebagatelne sumy. Tak zaczyna się Speed Busters – jedna z ciekawszych gier wyścigowych (bez zacięcia do symulacji), w jakie można pograć na PC.

Najpierw kilka słów o intro. Otóż jest to jedno z najlepiej wyreżyserowanych, zmontowanych i udźwiękowionych wprowadzeń do gry, jakie ostatnio widziałem. Banalna w sumie historia została przedstawiona w taki sposób, że warto grę zobaczyć choćby tylko z tego jednego powodu.

Wszystkich szukających realizmu zawczasu ostrzegam – nie znajdziecie go w Speed Busters – to gra Zręcznościowa przez duże Z. Do wyboru mamy siedem samochodów i sześć tras. Dodatkowo, odnosząc sukcesy w grze, możemy zdobyć ukryty samochód i nową, bardzo trudną trasę.

Oczywiście, wozy różnią się osiąganym przyspieszeniem, jakością hamulców, trzymaniem się szosy. Dlatego musicie bardzo dokładnie przemyśleć, jakim samochodem zamierzacie rozwalać radary. A to jest esencja gry. Na trasie rozstawione są posterunki policyjne z radarami, a Waszym zadaniem jest przejechać koło takiego miejsca najszybciej, jak się da. Wtedy dopiero zaczniecie zarabiać sensowne pieniądze, które będziecie mogli wydać na rozmaite ulepszenia pojazdu. Dokupić lepsze opony, zmienić silnik, zamontować dodatkowy wlot powietrza na masce, co całkowicie zmieni wygląd pojazdu, a także... przemalować samochód. Każdy model ma do wyboru kilka różnych skinów (podobnie jak w Quake II :) – wszystkie doskonale opracowane. Tylko od Was zależy, który wybierzecie.

Autorzy bardzo wiele uwagi poświęcili trasom, na których będą się toczyć wyścigi – każda ma własną, niepowtarzalną atmosferę, a podczas wyścigu zmienia się na niej sytuacja. Za przykład może posłużyć wyścig po ulicach Hollywood. W trakcie pierwszego okrążenia widzimy przebiegającego przez drogę T-Rexa; gdy wykonujemy drugie okrążenie – dinozaur bawi się trzymanym w pysku samochodem, a na trzecim – tarasuje (tireksuje?) prawie całą drogę przewróconą ciężarówką. Takich szczegółów jest mnóstwo na każdej trasie.

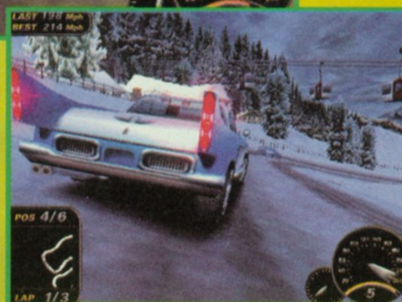
W SB zastosowano engine gry Monaco Grand Prix Racing Simulation 2. Fakt, że produkt typowo zręcznościowy wykorzystuje kod symulatora, może dziwić i szokować. Nie da się ukryć, że engine sprawdza się lepiej niż dobrze. Grafika w grze jest po prostu imponująca. Aby ją docenić, trzeba jednak posiadać Voodoo² – gra została zoptymalizowana właśnie pod ten akcelerator i na nim pokazuje pełnię swej urody. A jest naprawdę na co popatrzeć – wierzcie mi.

Speed Busters to na pewno nie są najlepsze wyścigi, jakie powstały, ale dają wiele przyjemności. Gra jest ładna, szybka i nie wymaga umiejętności zawodowego kierowcy. Ale przecież nie wszyscy są fanami symulatorów. Im właśnie polecam SB.

RatlooZ

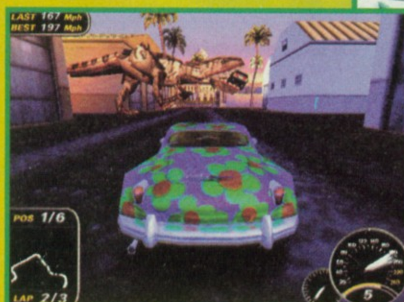






Trudno sobie wyobrazić, że kierowca samochodu miałby się zderzyć z rekinem. A jednak...





Speed Busters
Wyścigi
Ubi Soft
L.E.M.
Wymagania sprzętowe: Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 2×, akcelerator 3D, Windows 95/98
Ocena: 75%
Cena: 99 zł

Army Men 2

Kontynuacja gry Army Men, w której wykorzystano interesujący i nowatorski pomysł – wojna prowadzona jest przez plastikowych żołnierzy. W sequelu nadal trwa walka czterech frakcji (Green, Tan, Blue i Gray). Bohaterem jest Sarge – dowodzi innymi plastikowymi żołnierzykami i tylko on może zbierać dodatkowe uzbrojenie, apteczki...

Akcja gry toczy się na różnorodnym terenie. Mamy świat rzeczywisty, np. pierwsza misja rozgrywa się na kuchennym stole, z utrudniającymi życie karaluchami, ale mamy też i plastikową dżunglę.

Army Men 2 to strzelanina z elementami strategii, a bardziej precyzyjnie – taktyki. Czasami można wykorzystać ukształtowanie terenu czy umiejętności podległych nam żołnierzy. Jednak najważniejsze są możliwości, jakie daje dodatkowe wyposażenie. Bardzo istotne są zrzuty spadochronowe dodatkowych żołnierzy (szczególnie w misjach obronnych). Przydaje się rekonesans. Nalot bombowy może rozwiązać wiele problemów, szczególnie gdy wróg stoi w zwartej grupie i pokornie czeka na mannę z nieba... Czasami musimy odgadnąć intencje twórców gry – „jedyną słuszną metodę postępowania", co trochę przypomina przygodówkę...

W grze zetkniemy się z bogatym arsenałem (amunicja jest limitowana, tylko do broni podstawowej mamy nieograniczony zapas) – bazooki, granaty, moździerze, miotacze płomieni, snajperki, kamizelka kuloodporna, miny i ich wykrywacz... Jest nawet szkło powiększające do „podgrzewania" wrogich żołnierzy! Możemy sterować łodziami, czołgami, ciężarówkami...

Największe wyzwanie stanowi kampania rozgrywana na 12 mapach. Na każdej trzeba wykonać po kilka różnorodnych misji: eskortowanie, uwalnianie więźniów, niszczenie wrogich baz i ochrona własnych.



Wyzwoleni jeńcy czasami dołączają do naszej grupy i powiększają szanse zwycięstwa w kolejnych starciach – są wyposażeni w broń lepszą niż standardowy karabin i mają nie limitowaną amunicję. Podlegli nam żołnierze zdobywają doświadczenie podczas misji.



Między światem realnym a plastikowym można podróżować przez magiczne portale.



Poważną wadą gry jest kiepskie sterowanie, trochę lepsze niż w pierwszej części, ale nadal beznadziejne, szczególnie w połączeniu z „wybitną" inteligencją naszych podwładnych... Praktycznie w wielu przypadkach lepiej posyłać do walki jednego żołnierza, niż próbować sterować większą grupą.

Inteligencja tak naszych, jak i wrogich żołnierzy, jest tragiczna. Wróg w wielu przypadkach czeka cierpliwie na rzeź, a jeśli już atakuje, to rzuca się owczym pędem do celu... Nasi żołnierze potrafią wybrać najdłuższą z możliwych dróg do celu, atakują tak ostro, że nie można ich odwołać (szał bojowy?!) i są na tyle głupi, że potrafią wleźć prosto pod gąsienice czołgu lub biegać między palącymi się drzewami.

Army Men 2 ma wszystkie najpopularniejsze opcje gry wieloosobowej. Rywalizować można przez Internet, sieć, modem i kabel (do 4 osób) w trybach Capture the Flag, Deathmatch, King of the Hill.

Trudno pierwszą część Army Men uznać za wielki przebój (przynajmniej w Polsce, bo na Zachodzie sprzedawała się całkiem nieźle), jednak nie można jej odmówić oryginalności i specyficznego humoru. Humor w AM2 pozostał, zabrakło jednak oryginalności. Ponownie mamy do czynienia z sequelem przeznaczonym wyłącznie dla osób zauroczonych pierwowzorem.

Jacek Ilczuk



Strzelanina/strategia

3DO

Mirage

Wymagania sprzętowe: Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98

Ocena: 55%

Cena: bd

Wages of Sin

And the wages of sin is death....

Zobaczmy, co ciekawego działo się w Freeport przez ostatnie miesiące. Po pokonaniu Elexis bohater, J.R. Blade, powrócił do swoich obowiązków. Mówi się jednak, że zło raz posiane, nigdy nie umiera. Pewnego dnia robotnicy pracujący na budowie zostają wymordowani przez mutantów. Czyżby Elexis nie zginęła? Natychmiast po usłyszeniu wiadomości Blade udaje się na miejsce masakry...

W tym momencie rozpoczyna się, wyprodukowany przez grupę 2015, mission pack do gry Sin. Zaczyna się zdecydowanie najlepszym Quake movie (FMV wykorzystujący engine QII), jaki w życiu widziałem. Nie sądziłem, że w tej grze można osiągnąć takie efekty.

WoS to jeden z lepszych dodatków, które ostatnio testowałem, a zdecydowanie najlepszy ze wszystkich mission packów, jakie zostały wyprodukowane do gier Quake'opodobnych. Instaluje od razu patcha 1.3, który likwiduje większość bugów pierwszej wersji gry, wyraźnie poprawia liczbę klatek na sekundę (optymalizacja kodu) oraz skraca czasy ładowania do niemal normalnych (15-20 sekund zamiast 2 minut). W końcu granie w Sina staje się przyjemnością, a nie katorgą.

WoS to 17 nowych misji (etapów jest trochę więcej, bo niektóre misje podzielono na kilka etapów), 5 nowych broni (plus jedna do trybu multiplayer) i kilku nowych przeciwników. W sumie standard, ale już od początku widać, że twórcy starali się dopieścić wszystkie szczegóły. Nowe lokacje są dopracowane i przemyślane, broń przydatna (m.in. miotacz ognia i działo atomowe, przy którym działo z Turoka może się schować), a historia, w której występujemy, bardzo wciągająca. Po filmie akcji hard core SF mamy film akcji SF o gangsterach (więcej nie wyjawię – sami zagrajcie).

Bardzo ciekawym pomysłem jest wprowadzenie zupełnie nowego rodzaju deathmatcha – połączenie walki i wyścigu na hoverbike'ach (motorach antygrawitacyjnych). To jednak coś zupełnie innego, nie wszystkim się spodoba. Sam bardzo lubię takie nowinki. Polecam spróbować.

Szkoda tylko, że pomysłu latania na hoverbike'ach nie wykorzystano w samej grze, choć było na to miejsce (przed ostatnim etapem). Najwyraźniej panowie z 2015 byli już zmęczeni albo... spóźnieni.









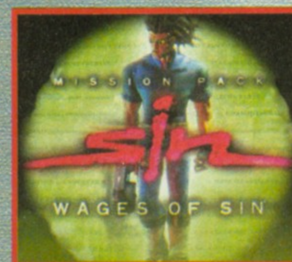
Takiego Quake movie jeszcze nie widzieliście.

Wages of Sin ma tylko jedną, aczkolwiek dość zasadniczą wadę – skończyłem go w dwa dni. To znaczy, przyznam się od razu bez bicia, pod koniec grałem z włączoną nieśmiertelnością, ale gdy tam dojdziecie, zrozumiecie, dlaczego. Zakończenie to jawne przegięcie. Zresztą sami autorzy się do tego przyznają.

Jeżeli komuś podobał się Sin, to Wages of Sin nie może mu się nie spodobać. Poprawiono w nim prawie wszystkie błędy, jakie dokuczały graczom, zmniejszono czasy ładowania, dodano fajne nowe typy broni i doskonałą intrygę. A zakończenie wyraźnie sugeruje, że walka z hyper-bitch Elexis jeszcze się nie skończyła.

A moim kolegom mogę powiedzieć tylko jedno: „gra jest naprawdę bardzo ładnie wykonana".

J.R. RatlooZ



FPS

Activision/Ritual/2015

L.E.M.

Wymagania sprzętowe: Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98, pełna wersja gry Sin, zalecany akcelerator

Ocena: 81%

Cena: 99 zł

Rollcage

Dzięki tej grze przypomniały mi się szczęśliwe lata dzieciństwa. Bawiłem się wtedy samochodzikami łudząco podobnymi do pojazdów występujących w Rollcage. Miały bardzo duże koła, po dachowaniu mogły więc kontynuować jazdę „brzuchem do góry". Jazda czymś takim może przyprawić o chorobę morską, szczególnie na bardzo krętych trasach, na których nietrudno o kilka salt z pełną śrubą po zderzeniu. Gdyby nie napis „wrong way" trudno byłoby zorientować się, w którą stronę należy później jechać. Rollcage oferuje dość pokaźny arsenał, mogący posłużyć do eksterminacji przeciwników. W większości gier, w których uzbrojenie zbiera się z trasy, za każdym razem można podjąć tylko jedną sztukę broni, a tu niespodzianka: pojazdy mają po dwa pylony do podwieszania uzbrojenia, co nieraz okazuje się zbawienne. A jest co podwieszać: rakiety kierowane oraz niekierowane, „mała elektrownia" rażąca przeciwników piorunami i wiele innych, których efekty działania trzeba zobaczyć na własne oczy, bo opisać się tego nie da. Na torze można znaleźć również środki defensywne (osłony itp.) oraz pomagające w trakcie jazdy, np. turbo.

Pojazdy mogą jeździć po ścianach, a przy odpowiedniej prędkości nawet po sufitach tuneli, których pełno na torach. Jazda po sufitach jest nawet wskazana, bo często właśnie tam umieszczono najlepsze bonusy. W wyścigach rozwijane są takie prędkości, że aż zastanawiam się, jakiej mocy silniki mają te samochody – według mnie bez tysiąca koni się nie obejdzie. Pojazdy są niesamowicie zwrotne, choć nie jest to cecha niezbędna – aby zawrócić, zawsze można wjechać na ścianę i przewrócić się na „plecy".

Każdy pojazd jest inny – jeden szybszy, inny zwrotniejszy, następny łatwiej przyspiesza – wszyscy znajdą coś dla siebie. Różnice wynikają z tego, że każdy samochód został zrobiony przez inną osobę, zasiadającą zresztą za kierownicą w wyścigu. Ścigać się można w dwóch trybach: Arcade i League, a jeżeli ktoś chce nabrać wprawy, może poćwiczyć jazdę z jednym tylko przeciwnikiem.



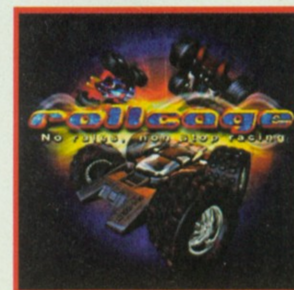
Z tą jazdą po suficie wcale nie żartowałem.



Rollcage jest niesamowicie kolorowy. Każdy wybuch na trasie rozświetla całą okolicę. Bardzo dobrze wygląda niebo i pozostałe elementy otoczenia – okolica nie jest jednolita. Wokół tras stoją budynki, błyskają reklamy świetlne, a z rur wydechowych buchają płomienie. Doskonale zrobiono smugi gazów po przelocie rakiety. Trafienie w pojazd nagradzane jest niezwykłą feerią barw. Bonusy zbierane na trasie przypominają kolorowe, półprzezroczyste, wirujące galaktyki. To trzeba zobaczyć. Wygrana premiowana jest krótkim filmikiem z kierowcą naszego pojazdu w roli głównej.

Duża liczba i różnorodność tras pozwalają na bardzo długą zabawę. Gdy zdobędziemy mistrzostwo, możemy spróbować się z innymi graczami w grze sieciowej. W wyścigu można rozmawiać z innymi zawodnikami za pomocą skojarzonych z klawiszami krótkich zdań, co ułatwia grę zespołową. Psygnosis jak zwykle nie zawiodła swoich fanów i wydała grę godną poprzednich produkcji (vide wipEout). Rollcage powinna się znaleźć u każdego gracza lubiącego tego typu zręcznościówki. Sam po powrocie do domu mam ochotę na przejechanie chociaż jednej trasy.

Zulu



Wyścigi

Psygnosis/ATD

CD Projekt

Wymagania sprzętowe: Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98, akcelerator 3D

Ocena: 82%

Cena: 149 zł

Extreme G 2

Przyszłość ludzkości rysuje się bardzo nieciekawie (przynajmniej według autorów XG2). Cóż z tego, że Ziemianie zajęli kilkanaście planet, jeśli oddają się brutalnym i bardzo niebezpiecznym rozrywkom. Wyścigi motorów, na których bez większych problemów można osiągnąć prędkość dźwięku i strzelać do siebie rakietami – ten pomysł musiałby powstać w umyśle naprawdę chorego człowieka. Jednak w grze sprawdza się. Ściganie się z prędkościami bliskimi prędkości dźwięku wywołuje sporo emocji.

W grze jest 12 tras, na których toczy się walka o przetrwanie. Każdy tor – w 3 odmianach o różnych stopniach trudności, co razem daje aż 36 tras. Na początku mamy dostęp tylko do 2 i od tego, czy będziemy wygrywać w zawodach, zależy przystąpienie do wyścigów na innych trasach. W XG2 są cztery klasy zawodów, począwszy od najłatwiejszych, Atomic, przez Critical Mass i Meltdown, a skończywszy na najtrudniejszym – Duel. Na fachowców czekają 3 ukryte motocykle i postacie.

Przed zawodami można potrenować w trybie zręcznościowym, jednak wygrana nie jest w żaden sposób premiowana. Jeśli ktoś nie ma ochoty na strzelanie, może wyłączyć opcję uzbrojenia i ścigać się bez obaw, że ktoś umieści mu w rufie rakietę lub coś jeszcze bardziej nieprzyjemnego. Przed przystąpieniem do wyścigów trzeba wybrać jeden z 10 motorów różniących się kilkoma podstawowymi cechami. Dopasowanie bolidów do naszych umiejętności jest bardzo ważne, gdyż jeżdżą bardzo szybko i każdy błąd będzie nas kosztował cenne sekundy. Niestety, wśród opcji gry nie ma trybu multiplayer. A szkoda, bo sterowani przez komputer przeciwnicy dostarczają zabawy najwyżej na tydzień.

Nasz motor ma uzbrojenie podstawowe zwane maxi–bolt, ale podczas wyścigu można zebrać z trasy aż 14 innych, dużo sprawniejszych środków wyeliminowania przeciwnika. Najciekawszą bronią są skaczące miny. Bardzo trudno je ominąć, na dodatek silnie uszkadzają wrogie pojazdy. Oprócz tego jest jeszcze kilka innych bonusów wspomagających nasz bolid, w tym i invulnerability, czyli nieśmiertelność – daje chwilę odprężenia. Każdy motor ma osłonę energetyczną, chroniącą nas przed bezpośrednim trafieniem, jednak energia tej osłony nie jest nieograniczona. Jeśli nie uda się jej doładować, a bolid został już kilka razy trafiony, długo nie pojeździmy.

Wszystkie obiekty, z jakimi zderzamy się w wyścigu, są trójwymiarowe i bardzo szczegółowo potekturowane. XG2 wykorzystuje większość nowych akceleratorów 3D, co zapewnia dobrą i płynną grafikę. Jedynie sposób zmiany rozdzielczości pozostawia wiele do życzenia, bo trzeba to robić przy uruchamianiu gry z linii komend.



Podczas wyścigu słychać niezłą muzykę techno, jednak po pewnym czasie staje się monotonna. Dźwięki wydawane przez nasz pojazd nie przypadły mi do gustu. Natomiast doskonale odtworzono odgłosy wszystkich odpalanych z pojazdu rakiet i pocisków.

Extreme G 2 warto polecić miłośnikom rozwijania zawrotnych prędkości. Ma, co prawda, kilka wad, do których należą niezbyt intuicyjne menu i brak trybu multiplayer (zwolennicy grania w sieci powinni wybrać DeathKarz), w grze pojedynczej zapewnia jednak godziwą rozrywkę.

Zulu



Jeśli podczas wyścigu złapiemy nieodpowiednią broń, możemy ją odrzucić i zapolować na inną.

Extreme G XG2

Wyścigi
Acclaim Entertainment/Probe
CD Projekt
Wymagania sprzętowe: Pentium 200, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, akcelerator 3D, Windows 95/98
Ocena: 70%
Cena: 99 zł

Pracownia Komputerowa AB
ul. Rzemieślnicza 13
32-400 Myślenice

ADAP - Stoisko Firmowe
ul. Przemysłowa 3
40-282 Katowice

AGA Electronics
ul. Ks. Skorupki 2
16-300 Augustów

AGATON
(Sklep Pamiątkarsko-Komp.-Muz.)
ul. Odrodzenia 10
12-100 Szczytno

ALTAR - sklep komputerowy
ul. 3 Maja 7
87-800 Włocławek

AMICOM
ul. Marszałka J. Piłsudskiego 14/82
22-400 Zamość

AMIKOM PPHU
ul. Sienkiewicza 81/3 lok. 120
15-003 Białystok

ARETE s.c.
SDH CENTRAL 1, II piętro
ul. Piotrkowska 165/169
90-447 Łódź

ARR GROUP
tel. (012) 22 97 47
http://www.arr.com.pl

ART-COM
ul. Grunwaldzka 120
32-510 Jaworzno

A.T.K. Mega Arts
ul. Stayera 1
07-412 Ostrołęka

BILANG - Centrum Komputerowe
pl. Rodła 8
70-419 Szczecin

CD-MEDIA
ul. Prosta 5
87-100 Toruń

CD Perfect
ul. Granitowa 13
93-521 Łódź

CD Projekt - sklep firmowy
ul. Indyjska 25a
03-957 Warszawa

CD Projekt - sklep firmowy
ul. Pereca 2
00-849 Warszawa

CD Projekt - sklep firmowy
ul. Starowiślna 65
31-052 Kraków

CD Projekt - sklep firmowy
pl. Konstytucji 3 Maja 5
26-610 Radom

ComarLand s.c.
ul. Wielkopolska 1B
44-335 Jastrzębie

COMPACT - komputery
ul. Św. Rocha 10/218
15-879 Białystok

COMPUTER CENTER
Komputery - sprzedaż, usługi
ul. Szpitalna 62
95-200 Pabianice

Daniel PPH
ul. Witosa 4
87-800 Włocławek

DeMeN Komputer
ul. Strzelecka 17
97-200 Tomaszów

DIGITEL
ul. Cechowa 22
43-300 Bielsko-Biała

Galeria Programów
ul. Mały Rynek 4
31-041 Kraków

H.U.G. - Komputer
ul. Trakt Brzeski 68
05-077 Stara Miłosna
stoisko w markecie Welmax

KARPATY
ul. Rynek 14
38-200 Jasło

Księgarnia „Wojciech Skolik"
ul. Wolności 62
41-500 Chorzów

FLOP
ul. Wieluńska 28
42-200 Częstochowa

Floppy Computer Systems
ul. Grudziądzka 45
87-100 Toruń

GIL
ul. Kard. Wyszyńskiego 13
70-200 Szczecin

GOLDREGEN
Al. Najświętszej Marii Panny 11
42-200 Częstochowa

Twoje pismo, Twój klub

Alfabetyczny wykaz miast, w których działają sklepy GamblerClubu

Miejscowość	Nazwa sklepu
Augustów	• AGA Electronics
Białystok	• AMIKOM PPHU
	• COMPACT - komputery
	• WIZARD s.c.
Bielsko-Biała	• DIGITEL
	• HDD-Komputer
	• Service-Q
Biłgoraj	• P.U.P. „Wach"
Chorzów	• Księgarnia „Wojciech Skolik"
Ciechanów	• Pendex
Częstochowa	• FLOP
	• GOLDREGEN
Gdynia	• Mawix
	• Rescom
Jasło	• KARPATY
Jastrzębie	• ComarLand s.c.
Jaworzno	• ART-COM
Jelenia Góra	• WAM-CD
Kamieniec Ząbkowicki	• PUK
Katowice	• ADAP - Stoisko Firmowe
Kędzierzyn -Koźle	• BHU Share
Kielce	• MEDIAKOM s.c.
Kraków	• ARR GROUP
	• CD Projekt - sklep firmowy
	• Galeria Programów
Legnica	• INFO COM s.c.
Lublin	• XYZ
Łódź	• ARETE s.c.
	• CD Perfect
Myślenice	• Pracownia Komputerowa AB
Olecko	• INFOLAND
Ostrołęka	• A.T.K. Mega Arts
Pabianice	• COMPUTER CENTER
	• Usługi Komputerowe „Tomasz Śmigielski"
Poznań	• Kombit
Radom	• CD Projekt - sklep firmowy
Rybnik	• MASTER
Sieradz	• PALADYN - P.P.H.U.
Stara Miłosna	• H.U.G. - Komputer
Szczecin	• BILANG-Centrum Komputerowe
	• GIL
Szczytno	• AGATON
Tomaszów	• DeMeN Komputer
Toruń	• CD-MEDIA
	• Floppy Computer Systems
Warszawa	• CD Projekt - sklep firmowy
	• CD Projekt - sklep firmowy
	• F.H.U. Mascomp s.c.
	• „SiS" s.c.
	• S.C. „TROL"
Wieluń	• PHU „IP"
Wieruszów	• PHU „IP"
Włocławek	• ALTAR - sklep komp.
	• Daniel PPH
Wrocław	• PIXEL
Zamość	• AMICOM

Dla członków GamblerClubu zniżka 5%

GAMBLER

Prenumerujesz?

WYGRYWASZ!

Zamawiając roczną prenumeratę GAMBLERA

BIERZESZ ZA FRIKO

☑ Członkostwo GamblerClubu oraz (jedna opcja do wyboru)*:

1 podkładkę pod mysz



2 czapkę z bajerami



lub

3 pomagasz małym pacjentom z Centrum Zdrowia Dziecka**

Jak zaprenumerować?

TO PROSTE!

1. Prenumeratę możesz zamówić, używając kartki pocztowej załączonej do tego wydania Gamblera lub korzystając z Internetu: www.gambler.com.pl, lub za pomocą blankietu, który drukujemy obok.
2. Przesyłając zamówienie na kartce pocztowej nie ponosisz żadnych dodatkowych kosztów.
3. Rachunek otrzymasz z pierwszym zaprenumerowanym numerem Gamblera.
4. Wysyłkę upominków rozpoczniemy po otrzymaniu wpłaty za prenumeratę.

* Aby otrzymać prezent lub przekazać pieniądze, zaznacz odpowiednią opcję na kartce pocztowej załączonej do tego wydania Gamblera lub na stronie internetowej Gamblera, lub na blankiecie wpłaty zamieszczonym obok.

** W Twoim imieniu wydawca Gamblera wpłaci 10 zł na konto Centrum Zdrowia Dziecka.

ODCINEK DLA WPŁACAJĄCEGO

ZŁ .... GR ....

słownie ....

Wpłacający ....

Adres wpłacającego ....

Odbiorca prenumeraty ....

Adres odbiorcy ....

na rachunek: **LUPUS Sp. z o.o.** 00-739 Warszawa ul. Stępińska 22/30

nazwa banku: PKO BP IX O/Warszawa

Nr r-ku: 10201097-318121-270-1-111

Pobrano opłatę ...... zł

stempel ...... podpis przyjmującego

ODCINEK DLA POSIADACZA RACHUNKU

ZŁ .... GR ....

słownie ....

Wpłacający ....

Adres wpłacającego ....

Odbiorca prenumeraty ....

Adres odbiorcy ....

na rachunek: **LUPUS Sp. z o.o.** 00-739 Warszawa ul. Stępińska 22/30

nazwa banku: PKO BP IX O/Warszawa

Nr r-ku: 10201097-318121-270-1-111

Pobrano opłatę ...... zł

stempel ...... podpis przyjmującego

ODCINEK DLA BANKU

ZŁ .... GR ....

słownie ....

Wpłacający ....

Adres wpłacającego ....

Odbiorca prenumeraty ....

Adres odbiorcy ....

na rachunek: **LUPUS Sp. z o.o.** 00-739 Warszawa ul. Stępińska 22/30

nazwa banku: PKO BP IX O/Warszawa

Nr r-ku: 10201097-318121-270-1-111

Pobrano opłatę ...... zł

stempel ...... podpis przyjmującego

ODCINEK DLA POCZTY

ZŁ .... GR ....

słownie ....

Wpłacający ....

Adres wpłacającego ....

Odbiorca prenumeraty ....

Adres odbiorcy ....

na rachunek: **LUPUS Sp. z o.o.** 00-739 Warszawa ul. Stępińska 22/30

nazwa banku: PKO BP IX O/Warszawa

Nr r-ku: 10201097-318121-270-1-111

Pobrano opłatę ...... zł

stempel ...... podpis przyjmującego

PRENUMERATA
MIESIĘCZNIKA
GAMBLER

SUPERZABAWA I SUPERLEKTURA

GAMBLER w prenumeracie 12 wydań **135 zł** zamiast 154,80 zł

oszczędzasz 19,80 zł

prenumerując masz gwarancję:


członkostwa GamblerClubu (wraz z korzyściami)


otrzymania odjazdowych prezentów (możesz też pomóc chorym dzieciom)


regularnej dostawy każdego zamówionego numeru


doręczenia czasopisma do domu


pokrycia kosztów wysyłki


stabilnej ceny w ramach dokonanej przedpłaty


superlektury i ekstrazabawy

Szczegółowych informacji udziela Sekcja Sprzedaży:
ul. Stępińska 22/30, 00-739 Warszawa
tel./fax (0-22)415121, (0-22)410374
e-mail: prenumerata@lupus.waw.pl

TYTUŁ	liczba pren.	cena prenumeraty	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę: kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 47 zł 26 wydań 87 zł		
ENTER CD		12 wydań 114 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 135 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 50 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 70 zł		
NET FORUM		12 wydań 50 zł		

wybieram prezent numer (wpisz cyfrę) .... ☐

proszę o rachunek uproszczony .... ☐

Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy .... ☐

NIP

suma

podpis osoby upoważnionej

TYTUŁ	liczba pren.	cena prenumeraty	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę: kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 47 zł 26 wydań 87 zł		
ENTER CD		12 wydań 114 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 135 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 50 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 70 zł		
NET FORUM		12 wydań 50 zł		

wybieram prezent numer (wpisz cyfrę) .... ☐
proszę o rachunek uproszczony .... ☐
Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy .... ☐
NIP
suma
podpis osoby upoważnionej

TYTUŁ	liczba pren.	cena prenumeraty	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę: kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 47 zł 26 wydań 87 zł		
ENTER CD		12 wydań 114 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 135 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 50 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 70 zł		
NET FORUM		12 wydań 50 zł		

wybieram prezent numer (wpisz cyfrę) .... ☐
proszę o rachunek uproszczony .... ☐
Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy .... ☐
NIP
suma
podpis osoby upoważnionej

TYTUŁ	liczba pren.	cena prenumeraty	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę: kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 47 zł 26 wydań 87 zł		
ENTER CD		12 wydań 114 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 135 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 50 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 70 zł		
NET FORUM		12 wydań 50 zł		

wybieram prezent numer (wpisz cyfrę) .... ☐
proszę o rachunek uproszczony .... ☐
Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy .... ☐
NIP
suma
podpis osoby upoważnionej

HDD-Komputer ul. Głęboka 2 43-300 Bielsko-Biała	**F.H.U. Mascomp s.c.** ul. Toruńska 92 paw. 15 03-226 Warszawa	**PIXEL** ul. Rzeźnicza 5 50-129 Wrocław	**Usługi Komputerowe „Tomasz Śmigielski"** ul. Wileńska 57/42 95-200 Pabianice
INFO COM s.c. **Przeds. Handlowo-Usługowe** ul. Izerska 5 59-220 Legnica	**MASTER** ul. Kościuszki 60 44-200 Rybnik	**PUK** **Przedsiębiorstwo Usług Komp.** ul. Ząbkowicka 7 57-230 Kamieniec Ząbkowicki	**S.C. „TROL"** Usługi Komputerowe ul. Bysławska 79A 04-993 Warszawa
INFOLAND pl. Wolności 15 19-400 Olecko	**Mawix** ul. Jana z Kolna 2 81-348 Gdynia http://www.mawix.com.pl	**Rescom** ul. 10 Lutego 23 81-364 Gdynia	**P.U.P. „WACH" Salon Komputerowy** ul. Kościuszki 100 23-400 Biłgoraj
PHU „IP" ul. Sadowa 15 98-300 Wieluń	**MEDIAKOM s.c.** ul. Mała 16 25-012 Kielce	**Service-Q** pl. Żwirki i Wigury 9A 43-300 Bielsko-Biała	**WAM-CD** ul. Krótka 21 58-500 Jelenia Góra
PHU „IP" ul. Buczka 1/5 98-400 Wieruszów	**PALADYN - P.P.H.U.** ul. Piłsudskiego 5 B 98-200 Sieradz	**„SiS" s.c.** Al. Niepodległości róg ul. Wawelskiej Podziemia przy GUS, Pawilon nr 8 Warszawa	**WIZARD s.c.** ul. Wyszyńskiego 2/1 15-888 Białystok
Kombit oś. Wichrowe Wzgórze 105A 61-674 Poznań	**Pendex** ul. Pułtuska 20C (Pawilon „Optymista") 06-400 Ciechanów	**BHU Share** skr. poczt. 387, tel. 0 602 76 29 73 e-mail: share@sos.com.pl 47-220 Kędzierzyn-Koźle	**XYZ** ul. Okopowa 6 20-022 Lublin

Redaguje zespół w składzie:
Zgredaktor (redaktor prowadzący),
g. Bócevau (EKG),
Erectus Magnificus (Gildia RPG),
Kristoff (KS Gambler),
PiŁA (Klub Techniczny),
gen. TopGun (Aeroklub),
White ViZard (Klub MTG),
Marcin Wichary (Klub DDT),
ZooltaR (Klub 3D)
Projekt graficzny:
Piotr Kakiet

TeTe

LEKTURA CODZIENNA WSZYSTKICH KOMBINATORÓW

Army Men 2

Naciśnij \ i napisz **!when all else fails...** (łącznie z trzykropkiem). Następnie wstukaj jeden z kodów:
!veni vidi vinci - następny poziom,
!santini - nieśmiertelność,
!ninja arts - ulepszony sierżant,
!paper dolls - spadochroniarze,
!watchtower in the sky - zwiadowcy,
!geronimo! - 12 ataków powietrznych,
!beautiful nikita - snajperka,
!fourth of july - M80,
!roach spray - can „o" fire,
!ruby ray - lupa,
!aluminum foil, !smorfs, !metal sheeting, !shrink wrap - ubranka,
!pooper scooper - saper,
!gnomish inventions - materiały wybuchowe,
!acme discs - miny,
!no rocket launcher - bazooka,
!village people - miotacz ognia,
!i have a rock - granaty,
!doctor doctor - uzdrowienie,
!spidey senses tingling - pokazuje wszystkich wrogów.

Jazz Jackrabbit 2: The Secret Files

Kody do wstukania w czasie gry:
jjgod - God mode,
jjguns - wszystkie typy broni,
jjammo - amunicja,
jjrush - Sugar rush (przyspieszenie),
jjfly - latanie na uszach; powtórne wstukanie daje latającą deskę,
jjk - samobójstwo,
jjshield - tarcza,
jjnext - następny poziom,
jjlight - oświetla poziom,
jjbird - ptaszek,
jjcoins - pieniądze,
jjgems - diamenty,
jjmorph - zmiana w: Spaza, ptaszka, żabę, z powrotem z Jazza.

Ofiary wojny

Czołem, żołnierze! Eee... tego, szulerzy. Jakoś tak się złożyło, że w każdym niemal klubie panuje wojna. W Klubie 3D gorączka Action Quake i pojedynek Q z QII. W EKG - jak zwykle, każdy z każdym. W Magic: The Gathering - ofiary śmiertelne wśród kart. W Klubie Technicznym walczą Voodoo³ i RIVA TNT. W DDT walka w zwarciu: Close Combat 3. Nawet na pierwszą stronę wdarły się plastikowe żołnierzyki, czyli Army Men 2. Zapraszam do lektury i przypominam, że pierwszą ofiarą „sztuczków i kruczków" jest radość zwycięstwa...

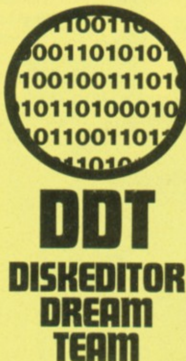
Zgredaktor

Carmageddon 2

Po rozpoczęciu wyścigu wstukaj **LAPMYLOVEPUMP**. Po chwili powinien ukazać się komunikat **CHEATMODE: ENABLED**. Teraz, naciskając klawisze cyfrowe z górnego rzędu (NIE z klawiatury numerycznej), możesz włączyć rozmaite ułatwienia:

2 - unieruchamia przechodniów,
7 - God mode (chwilowo),
9 - bezpłatna naprawa,
Shift + 5 - unieruchamia przeciwników,
Shift + 6 - unieruchamia policję,
Shift + 0 - zatrzymuje stoper,
Ctrl + 2 - zwiększa przyczepność,
Ctrl + Shift + 1 - dopalacze,
Ctrl + Shift + 2 - stawia minę,
Ctrl + Shift + 3 - zostawia plamę oleju,
Ctrl + Shift + 0 - 20000 kredytów,
Alt + Shift + 4 - Turbo,
Alt + Shift + 5 - Mega Turbo.

W dzisiejszym wydaniu:



W majowym wydaniu DDT znajdziecie głównie malutkie poprawki do różnych gier, zebrane pod hasłem: „dla każdego coś dobrego". Po dłuższej nieobecności powraca rubryka „Uniwersalne trainery" (dawniej „Czarodziej w akcji"), w której zajmujemy się opisywaniem narzędzi służących do „ułatwiania" sobie gier: np. Game Hack, WinHack czy opisywany gdzieś obok GameWiz 32. Czekam na Wasze podpowiedzi, techniki albo gotowe adresy (po to, by inni nie musieli ich szukać).

POPRAWKI

Close Combat 3

Krótki przepis, jak dodać sobie „requisition points". Najpierw należy oczywiście wczytać savegame do jakiegoś edytora dyskowego (dygresja: tego typu tekst pojawia się chyba w każdej poprawce, najwyższa więc pora wymyślić jakieś makro :-). Potem szukamy nazwiska naszego bohatera.

Teraz metoda lokalizacji - dość dziwna, jak na DDT, ale chyba bardziej przystępna: przesuwamy kursor o jeden wiersz wyżej i ustawiamy go w piątej kolumnie. Teraz wystarczy wpisać 20 4Eh i już mamy dwadzieścia tysięcy „requisition points" zamiast nędznej setki (zazwyczaj).

Krzychu

Commandos: Behind Enemy Lines

Aby sobie troszkę ułatwić grę, możemy wprowadzić następujące poprawki do głównego pliku wykonywalnego **Commandos.exe**. Zamiast ciągu (który trzeba wyszukać odpowiednią opcją):

48 89 86 78 01 00 00 83 f8 01 7D 0Dh

wprowadzamy:

90 89 86 78 01 00 00 83 f8 01 7D 0Dh

Ten ciąg występuje w pliku dwukrotnie, więc poprawkę wprowadzamy dwa razy.

Dalsze poprawki:

8B 46 30 FF 4C 86 48 8B 46 30 8B 4C 86 48h

zmieniamy na:

8B 46 30 90 90 90 90 8B 46 30 8B 4C 86 48h

A zamiast ciągu:

2B 2C D5 48 38 60 00 89 6C 8E 48 8B 46 30h

wpisujemy:

90 90 90 90 90 90 90 89 6C 8E 48 8B 46 30h

Te poprawki ułatwiają koegzystencję z Niemcami, tzn. dają nieskończony zapas apteczek, naboi w karabinku snajperskim i giwerze kierowcy oraz granatów.

„Zrobienie" nieskończonej energii zupełnie popsułoby zabawę, lecz jeśli ktoś chciałby to zrobić (za pomocą odpowiedniego programu), to podam mu wskazówkę. Stan energii kolejnych osób wynosi (dziesiętnie):

Kierowca	130	Nurek	100
Szpieg	130 (chyba)	Snajper	100
Marine	200	Saper	160 (chyba)

Naturalnie wartość ta maleje w miarę „absorbowania" ołowiu.

Sebastian Mioduszewski

Icarus

Savegame'ów w tej gierce można szukać dość długo, bo w katalogu gry jest prawie dwieście plików... Tak więc podpowiem, że chodzi o zbiory **Droiyan?.sav**.

Kasa (dina) znajduje się pod offsetem 209Dh w czterech bajtach. Lepiej nie przesadzać, bo (zgadnijcie, co się stanie?) - gra się zawiesi! Niesamowite, prawda? :-)

Jeśli szukamy danych bohatera i jego koleżków, to wystarczy znaleźć ich imiona. Ustawiamy teraz mrugający kursorek na pierwszej literce i wykonujemy następujące manewry:

IT (Intelligence)	kursor 13 razy w dół i 3 razy w lewo
SP (Speed)	kursor 13 razy w dół i 2 razy w lewo
PW (Physical Force)	kursor 13 razy w dół i raz w lewo
SW (Strength)	kursor 13 razy w dół
EX (Experience)	kursor 13 razy w dół i raz w prawo

Gdy już pościeraliśmy strzałki na klawiaturze, możemy przystąpić do wpisywania nowych wartości. Również nie należy przeginać...

Aha, można też pogrzebać w danych o przedmiotach, ale mnie się już nie chciało :-Z

Krzychu

Myth 2

Ta poprawka dotyczy wersji demonstracyjnej gry (ale myślę, że w pełnej wersji też działa) [chyba działa - przyp. MW].

W głównym pliku wykonywalnym **Myth II.exe** należy znaleźć ciąg bajtów:

8A 4E 16 8A 46 17 FE C9 0C 80 88 4E 16 88 46 17h

i zamienić na:

8A 4E 16 8A 46 17 90 90 0C 80 88 4E 16 88 46 17h

Dzięki tej drobnej poprawce bohaterowie nie tracą tak zwanych atrybutów specjalnych, tzn. dwarfowie - min, archerzy - strzał zapalających, „medycy" - uzdrowień itd...

Sebastian Mioduszewski

UNIWERSALNE TRAINERY

Podane adresy można wpisać ręcznie do dowolnego uniwersalnego trainera, który na to pozwala. Dzięki temu można ominąć bardzo żmudny proces wyszukiwania odpowiedniej komórki.

Hexplore

Wszystkie podane adresy odpowiadają czterobajtowym wartościom. Największa możliwa wartość, którą można wpisać, to 10 baniek minus 1 (9 999 999), inaczej gierka się zawiesi.

004425C8	energia Wędrownika
004425BC	mana Wędrownika
00442734	trucizny Wędrownika
004426F4	materiały wybuchowe Wędrownika
00442744	napoje uzdrawiające Wędrownika
00442D68	energia Łucznika
00442D5C	mana Łucznika
00442AE4	strzały Łucznika
00442B14	zatrute strzały Łucznika
00442AF4	kusze Łucznika
00442998	energia Wojownika
0044298C	mana Wojownika
00442ED4	Shockwave Wojownika
00443138	energia Czarodzieja
0044312C	mana Czarodzieja

Leon/idas

Magic & Mayhem

Adresy mana dla kolejnych osób (każdy adres to cztery bajty):

006211D6	006A1BAF	00E206E8	00E2093A
0066D38E	00E20108	00E20932	

Adresy, pod którymi zapisany jest poziom zdrowia kolejnych osób (po dwa bajty każdy):

006A1BB7	00E24098	00E240B0
00E2010D	00E240A4	04B50121

Leon/idas

Or Die Trying

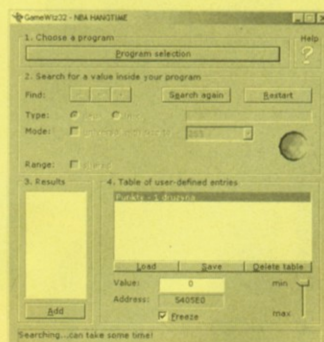
Ta „poprawka" dotyczy tylko Maxxa Havoka (Chief Engineera). Wartości muszą zostać zamrożone, inaczej gra przywróci ich standardowy poziom.

005C1BE0	Żółta amunicja	005C1BF4	Miny
005C1BCC	Energia	005C1BFE	Gaz
005C1BEA	Granaty		

Leon/idas

PROGRAMY

GameWiz32



Kolejnym uniwersalnym trainerem pod Windows 95/98 jest **GameWiz32** z niemieckiej firmy OneStepAhead Software. Autorzy sprytnie wykorzystali nazwę kultowego już DOS-owego programu Game Wizard 32 i chociaż ich produkt nie oferuje aż tylu opcji, może okazać się przydatny.

Program ma bardzo ładny i funkcjonalny interfejs, chyba najdoskonalszy spośród programów tego typu. Interesujące nas wartości wyszukujemy w sposób zwykły albo „przyrostowy" (podajemy, czy nowa wartość jest większa, równa, czy mniejsza od poprzedniej; przydaje się to przy np. paskach energii). Wartość możemy podać jako liczbę dziesiątkową lub szesnastkową. Wyszukiwane adresy są tradycyjnie dodawane do tablicy, którą można zapisać i odczytać w późniejszym terminie. Konkretny adres można także „zamrozić" (ciekawostka: sami możemy ustalić okres odświeżania wartości).

Jak widać, GameWiz32 wyposażony jest tylko w podstawowe funkcje, jednak testy przeprowadzone na kilku popularnych grach wykazują, że sprawiają się one nadspodziewanie dobrze.

Wersja shareware programu pozbawiona jest opcji szukania „przyrostowego" oraz zapisywania tablic. Rejestracja kosztuje jedynie 13 USD i nie trzeba mieć karty kredytowej (aczkolwiek metoda „pieniądze w kopercie" jest dość ryzykowna).

Program GameWiz32 w wersji 1.03E możecie znaleźć w aktualnym (i kolejnych) wydaniu programu Gambler Pack, a ewentualne nowsze wydania oraz niemieckojęzyczną wersję - na podanej niżej stronie WWW.

Autor: **Nico Ebert @ OneStepAhead Software**
E-mail: **GameWiz32@Global-OWL24.net**
WWW: **http://www.Global-OWL24.net/GameWiz32/**

Marcin Wichary
mwichary@gambler.com.pl



KLUB TECHNICZNY

W maju powinny się pojawić w Polsce pierwsze karty z układami Savage4, G400, RIVA TNT-2 i Voodoo³. W Internecie są już pierwsze testy kart z tymi chipsetami, z których jasno wynika, że w rozgrywce będą się liczyć tylko dwa z nich.

TNT-2 kontra Voodoo³

Gdy 3Dfx ogłosił specyfikację Voodoo³, wszystkim dech zaparło: „Cóż za moc!". Tymczasem NVIDIA bez rozgłosu przygotowywała układ RIVA TNT-2 (według niektórych jest to TNT w technologii 0,25 mikrona).

Wszystkie domysły były zgodne: Voodoo³ będzie najszybszy, ale za cenę gorszej jakości obrazu (bo renderuje tylko w 16-bitowym kolorze) i nie będzie oferował wielu nowych funkcji 3D. Z kolei TNT-2 będzie wolniejsza o 30%, ale za to wygeneruje obraz znacznie lepszej jakości.

Okazało się jednak, że konkurent 3Dfx jest o wiele potężniejszy, niż się wszystkim wydawało. TNT-2 ma 32-bitowy rendering, 32 MB pamięci (V³ - tylko 16 MB), AGP 4× i wiele niedostępnych w V³ funkcji 3D, na dodatek jest szybszy od najmocniejszej wersji V³ - 3500!

Czym jednak TNT-2 różni się od TNT? W zasadzie jest bazowana na TNT (podobnie jak V³ bazuje na Banshee). Zwiększono w niej jednak przepustowość, co uczyniło ją o 20% szybszą od TNT (0,35 mikrona) przy tej samej częstotliwości zegara. Zastosowanie nowej technologii 0,25 mikrona w TNT-2 pozwoliło jeszcze zwiększyć częstotliwość taktowania jądra układu. Prawdopodobnie na rynku dostępne będą trzy karty z trzema różnymi chipami TNT-2: 125 MHz (plus 16 MB pamięci taktowanej zegarem 150 MHz), 150 MHz (plus 32 MB pamięci taktowanej zegarem 183 MHz) oraz 175 MHz (i 32 MB pamięci taktowanej zegarem 200 MHz). Dla porównania, domyślne częstotliwości pracy RIVY TNT (0,35 mikrona) to 90 MHz dla układu i 110 MHz dla pamięci (maksymalna wartość pamięci 16 MB).

Nawet najwolniejsza wersja TNT-2 (125 MHz) w teście Quake II Crusher okazała się szybsza od najszybszego V³3500! Testy na www.tomshardware.com dają następujące wyniki (procesor Pentium III 500): TNT-2 175 MHz - 51,2 fps; TNT-2 150 MHz - 49,5 fps; TNT-2 125 MHz - 47,3 fps; Voodoo³ 3500 - 46,4 fps; Voodoo³ 3000 - 43,4 fps; Voodoo³ 2000 - 39,2 fps; RAGE 128 - 33 fps; RIVA TNT - 30,9 fps.

RIVA TNT-2 ma praktycznie takie same funkcje 3D, jak TNT. Dodatkowo obsługuje magistralę AGP 4× (płyty główne z obsługą AGP 4× jeszcze nie są dostępne, ale karty TNT-2 będą pracowały także na starszych płytach AGP 2×). Układ ma zintegrowany przetwornik RAMDAC 300 MHz, który pozwala wyświetlać obraz w rozdzielczości 2048×1536 przy odświeżaniu 60 Hz, a 1920×1200 przy 85 Hz.

W obliczu takiego zagrożenia jasno widać, że jeśli 3Dfx nie „dopieści" swych nowych układów, to straci pozycję lidera na rynku kart 3D. Sam z niecierpliwością czekam na testowe wersje kart z układami TNT-2, bo tym razem NVIDIA nie przesadziła, wychwalając swój nowy układ.

Listy, listy...

Dostałem ciekawy list od Arkadiusza Adamczyka.

Niedawno zmieniłem płytę i procesor, pozostał mi zakup karty graficznej. I tu jest problem - co włożyć w AGP? Podczas wędrówek po Necie oraz czytania czasopism (zwłaszcza Klubu Technicznego w Gamblerze :-) doszedłem do wniosku, że w grę wchodzą karty oparte na TNT.

Yup - najlepsze w swojej klasie cenowej.

Mam jednak kilka wątpliwości.

1. Elsa ERAZOR II ma 16 MB SGRAM, a inne karty mają 16 MB SDRAM. O ile SGRAM jest szybszy od SDRAM? Inaczej, czy ELSA będzie na tyle szybsza od ASUS-a, żeby opłaciło się machnąć ręką na jego wejście wideo? W sumie dobrze by było je mieć...

W rzeczywistości SGRAM nie daje nic kartom TNT. Na przykład Velocity 4400 na SDRAM jest szybsza od Erazora II na SGRAM praktycznie w każdym teście! Kup więc ASUS-a i nie przejmuj się, będzie tak samo szybki jak karta ELSY.

Czy 8 MB pamięci, ale SGRAM, zamiast 16 SDRAM to przysłowiowa zamiana siekierki na kijek - czyli lepiej mieć mniej, ale szybszej, czy więcej, ale wolniejszej?

Przy mniejszych rozdzielczościach wystarczy 8 MB, bo i tak tekstury będą w pamięci komputera, ale oczywiście lepiej jest mieć 16 MB.

2. Karty ASUS-a z SGRAM na stronie www.asus.com są tylko w wersji 8 MB, natomiast w cenniku jednej z firm widnieje wyraźnie ASUS 16 MB SGRAM, to samo można przeczytać na VooDoo Strefa PL. Komu wierzyć?

O ile mi wiadomo, nie ma ASUS-a z 16 MB SGRAM.

Jak wypada porównanie ww. kart z Creative Blaster i STB 4400 pod względem szybkości?

STB 4400 jest z nich najszybsza, aczkolwiek różnice między tymi kartami są zwykle nie większe niż 5%, więc przy zakupie lepiej sugerować się ceną.

Czy dobrze robię, że w swoich rozważaniach pomijam ATI 128 Fury, S3 Savage, G200, V³ i Banshee?

Źle, że pomijasz RAGE 128. Karta jest szybsza od TNT (testowałem ją), ponadto Xpert128 z 16 MB pamięci kosztuje prawie tyle samo, co firmowa TNT, lepiej więc kupić RAGE 128. Wspomaga DVD, ale daje gorszą jakość obrazu w 16-bitowym kolorze.

S3 nie powala z nóg osiągami, tak samo ATI (mam tabelki z 3D Mark oraz opinię Woja).

Staramy się właśnie z Wojem i YoonioRem (autorem tekstu o RAGE 128 na stronie benchmark.ceti.com.pl) wyjaśnić, dlaczego tak kiepsko wyszły im testy. U mnie Rage Fury we wszystkich testach wypadł lepiej niż TNT (niewiele, ale jednak lepiej - zobacz PCkurier 2/99 lub Gambler 4/99).

V³ i Banshee mają 16-bitowy kolor - sam pisałeś, że to kiepsko wygląda.

Rzeczywiście.

Śledzę też pilnie informacje o TNT-2, na razie wiem o dwóch.

1. W kwietniowym Enterze jest wzmianka o WinFast 320 II - ale na stronie dystrybutora (www.gasco.com.pl) nie ma nic na jej temat (nawet ceny).

Bo karty jeszcze nie ma :-)

2. Creative - na VSPL podali, że Blaster TNT-2 ma kosztować 199 USD. Rozumiem, że w USA, bez naszego podatku, cła, kosztów transportu i czegoś tam jeszcze.

Tak, u nas około 1000 zł z VAT. Potem cena spadnie.

Do tego dochodzi sprawa wspomagania pracy na AGP 4× TNT-2. Mam ABIT-a BH6 z BIOS-em HN z 07.01.1999. W instrukcji napisano, że wspomaga AGP 1× i AGP 2× (Sideband). Rozumiem, że pod pojęciem „Sideband" kryje się możliwość przesyłania informacji po szynie AGP również na opadającym zboczu sygnału taktującego (w tym wypadku 66 MHz), natomiast AGP 4× to ta sama sztuczka przy zegarku 133 MHz. Czy gdy będę chciał kupić grafikę z TNT-2, będę musiał zmienić tylko BIOS (żeby TNT-2 chodziło na AGP 4×), czy również płytę główną (kupioną przed 2 tygodniami)?

Nie, AGP 4× obsługuje dopiero chipset Camino, więc trzeba zmienić płytę. Ale na ABIT-ach TNT-2 też będą pracowały, tyle że w trybie AGP 2×. W dzisiejszych grach różnice szybkości między trybami AGP 4× a 2× nie powinny być duże.

Czy układ Savage 4 Pro lub GT jest dobrym procesorem 3D? Na VSPL napisali, że czeka nas „zalew tanich, dobrych kart na ten procesor". Widziałem screeny na www.s3.com i faktycznie bomba, ale co Ty powiesz?

Może i jakość obrazu ma OK, ale zbyt szybki to chyba nie będzie - mniej więcej na poziomie starej RIVY TNT.

Jak on się ma do RIVY TNT-2?

Na pewno będzie wolniejszy, ale tańszy.

I ostatnia sprawa. Mój kolega ma ASUS-a 3400 TNT video I/O z 16 MB SDRAM - karta za nic nie chce pracować w trybie AGP, tzn. pracuje prawidłowo pod Windows 95 bez USB-supplementu. Pod Windows 98 „pada", ten sam efekt daje się zauważyć po zainstalowaniu USB-supplementu w Windows 95. Przećwiczył WSZYSTKIE sterowniki dostępne w sieci oraz różne wersje DirectX. Czy karta jest uszkodzona, czy to zły BIOS (karty)? Karta wyświetla wszystko prawidłowo i w miarę szybko (w 3DMark ma mniejsze osiągi od podawanych w testach wzorcowych), ale zawsze to jakiś zgrzyt.

Wydaje mi się, że to wina płyty głównej (jakiś BXcel?). Musicie zainstalować sterowniki dla tej płyty dla Windows 95/98. Na chipsetach Intela (LX, BX) nie ma takich problemów...

O co chodzi z Half-Life w 32-bitowym kolorze [Gambler 3/99 - red.]*? Sam dajesz rady, jak odpalić Q II w takiej palecie, a przecież H-L też pracuje w OpenGL.*

Zaiste, Half-Life nawet wykorzystuje engine Quake'a, ale przestawienie desktopu Windows na 32-bitowy kolor nic nie daje. Zresztą już się wyjaśniło: Half-Life nie działa w 32-bitowym kolorze i, niestety, nic się nie da zrobić. Chyba że Valve (czy Sierra) wyda jakiś nowy patch, bo 1008 nie dodaje obsługi 32-bitowego koloru :-(

Sam też grę przeszedłem. Czy nie uważasz, że od momentu jak komandosi dają Ci w „czapkę", kradną całą broń i zostawiają w zgniatarce, gra coś traci, jest trudniejsza i bardziej zamotana?

Tak, robi się z niej zręcznościówka :-(Zwłaszcza w wymiarze Obcych...

Jestem zafascynowany tą grą i podzielam Twoje zdanie o niej. Jednakże nie miałem takiego szczęścia jak Ty i „musiałem" ją przejść na V1 i iP200MMX. Inna sprawa, że znam gościa, który ukończył ją BEZ hasełek i na iP166MMX z Virge, z „software rendering" - to się nazywa fascynacja!

Też grałem bez hasełek (one odbierają klimat). Ale żeby grać z „software rendering", to rzeczywiście trzeba być desperatem :-)

PiŁA
pila@gambler.com.pl



Kolejne urodziny - minął kolejny rok. Takie wydarzenia zawsze nastrajają mnie pesymistycznie (Ach! Jaki jestem stary!) oraz melancholijnie (Ach! Kiedyś to były gry...). Wtórność nad wtórnościami i wszystko wtórność. Niełatwo wymyślić coś nowego - zwłaszcza w dziedzinie FPP. O tym, że twórcy nie stracili jeszcze całkowicie inwencji, świadczą takie produkcje, jak np. Thief, który właśnie zaczął robić karierę wśród moich znajomych.

Jednak ostatnio granie na komputerze nie sprawia mi przyjemności. Od czterech miesięcy nie pojawiają się żadne nowości, a zapowiedziane premiery są wciąż przesuwane. Małym wyjątkiem okazał się Turok 2, który naprawdę mi się spodobał. Ale to tylko jedna gra i w dodatku kowersja z konsoli, nie umywa się więc do produkcji „native PC".

Gdy czytacie ten tekst, prawdopodobnie jest już wersja demo Quake III Arena. Muszę przyznać, że z wielką niecierpliwością czekam na to wydarzenie. Istnieje ku temu kilka powodów. Po pierwsze, będzie to nowa gra id Software, co samo w sobie jest wydarzeniem. Po drugie, gra ma teoretycznie łączyć zwaśnione światki amatorów Q i Q II. Czy do tego dojdzie? Zaczynam się poważnie obawiać! Pozwólcie, że wszystkim, którzy nie orientują się, jak obecnie wygląda scena Q w Polsce, wytłumaczę, co się dzieje. Niektórzy oczywiście wyślą setki e-maili na temat mojej złej kondycji psychicznej, sugerując, że jestem tym i owym.

Z góry zastrzegam, że nie piętnuję Quake'a. Ostatnio pogrywam sobie w „jedynkę" od czasu do czasu, ale kiedy widzę, co ludzie robią z grą mojego życia, to żyć mi się odechciewa. Zacznijmy od faktu, że większość graczy korzysta teraz z rozmaitych modów, w których:

- granaty i rakiety pomalowane są na jasnoniebiesko,
- model przeciwnika musi być obowiązkowo świetliście biały,
- spawarka została zamieniona w prosty czerwony promień,
- plecaki są żółte,
- itp., itd.

Wszystko to służy poprawie widoczności. Gracze nie mogą już wykorzystać niczego poza QW, a FOV powinien być ustawiony na 120, bo inaczej nic nie widać. A mnie to zaczyna śmieszyć. Gdzie tu sens? Ludzie, uświadomcie sobie, co robicie! Gracie z wielkimi pikselami, bo w ten sposób framerate jest o 2 i pół klatki większy, co ma oczywiście znaczenie strategiczne. Ech. Kiedy widzę żółte plecaki i niebieskie pociski, robi mi się smutno - to już nie jest ta sama gra. Duch sportowy gdzieś zanika, liczy się tylko wygrana. Pomijam tu konsekwencje zmieniania Q w lunapark, bo nie chcę jeszcze bardziej zrzędzić.

Poza tym zatwardziali wielbiciele Quake'a autentycznie nienawidzą wszystkiego, co wiąże się z Q II. Tego też nie rozumiem. Usłyszałem ostatnio od dwóch moich przyjaciół, że QIII to będzie pomyłka, bo są w nim jakieś elementy z „dwójki". To myślenie na zasadzie: „po co ulepszać coś, co jest idealne". IDEAŁÓW NIE MA. Gdyby nie nowe pomysły autorów gier, nigdy byśmy nie wyszli poza Dooma. Jestem osobą ciekawską i każda nowa gra to dla mnie wyzwanie. Dlatego bardzo lubię mody do Quake'a, bo większość z nich wnosi coś nowego. Wydaje mi się, że siedzenie przy jednej grze bez przerwy przez trzy lata trochę ogranicza.

Boję się, że nowemu dziecku id nie uda się połączyć rozdzielonych światków. Moje prognozy są następujące - około 90% grających w Q II będzie grało w Arenę. Zatwardziali „Q-jedynkowcy" raczej nie zmienią swoich upodobań - dodadzą jedynie rakiety w paski, żeby były jeszcze lepiej widoczne.

Arena ma dla mnie ogromne znaczenie między innymi dlatego, że jestem wielkim miłośnikiem gier singlowych. Lubię grać w sieci, ale wielką przyjemność sprawia mi też granie w samotności. Teraz w ręce niezależnych firm dostanie się doskonały engine, na bazie którego powstaną nowe, doskonałe gry z grafiką, która spokojnie zakasuje tę z Unreala. Na to właśnie czekam z niecierpliwością.

Nocki

Granet poszerza swoją ofertę - można teraz zarezerwować gralnię na noc. Wystarczy zebrać osiem osób - każda zapłaci 30 złotych. Grać można, w co się chce - od zamknięcia Granetu (około godziny 22.00) aż do otwarcia następnego dnia (godzina 10.00). Informacja i rezerwacje pod warszawskim numerem telefonu 654 23 72.

Taka nocka to całkiem niezła rzecz. Nie ma problemów z czekaniem na komputer, wybiera się ulubioną grę, atmosfera jest kameralna - sama przyjemność. Szczerze polecam.

A teraz wrócę jeszcze do ulubionego tematu, czyli Action Quake, i skończę to, co zacząłem miesiąc temu.

User Guide

Czas napisać o rodzajach sprzętów, jakich można używać. Działanie niektórych przedmiotów zmienia się nieco w zależności od wersji gry, w którą gracie. Ostatni patch zmienił też odrobinę zasady. Przede wszystkim nie można już brać amunicji bezpośrednio z karabinu leżącego na ziemi. Należy najpierw wyrzucić własną, opróżnioną już broń i dopiero wtedy można podnieść znalezioną. Poprawiono też takie szczegóły, jak wygląd kropki celownika laserowego i krwi, a także wyeliminowano mnóstwo błędów zawartych w kodzie AQ (znajdującym się między innymi na Extremities).

• **Kevlar Vest** - kamizelka kuloodporna. Okrywa górną część korpusu, strzelanie w klatkę piersiową staje się więc bezcelowe. Najlepiej celować w głowę, ewentualnie w nogi. Czasami udaje się trafić delikwenta w żołądek. Dzięki patchowi kamizelka działa odrobinę inaczej - strzały nie ranią (nie zaczyna się tracić krwi i nie trzeba bandażować), ale zabierają odrobinę życia. KV nie chroni przed strzałami z SSG 3000 - pociski przechodzą przez kamizelkę, zostawiając rannemu około 15-20% życia, i bardzo poważnie go ranią (można się szybko wykrwawić).

• **Laser Sight** - celownik laserowy. Aby wytłumaczyć, jak działa LS, trzeba najpierw wspomnieć o zasadach strzelania w AQ (powinienem to zrobić na początku, ale jakoś zapomniałem). Najcelniej strzelamy w pozycji kucznej (dziwne słowo). Kiedy stoimy, rozrzut jest większy. Trafienie z pistoletów i broni maszynowej w biegu jest raczej kwestią szczęścia niż umiejętności - rozrzut bardzo duży. Dzięki celownikowi laserowemu wszystkie strzały są liczone, jakby były oddane z pozycji kucznej. Pojawienie się na ścianie obok Was czerwonej, nerwowo poruszającej się kropki oznacza, że najprawdopodobniej ktoś Was widzi, należy się wtedy szybko ewakuować albo schować. To działa w drugą stronę, więc jeżeli się na kogoś czaicie, uważajcie, żeby przypadkiem nie zdradzić swojej pozycji. LS jest jednym z najczęściej używanych przedmiotów w AQ. I słusznie.

• **Stealth Slippers** - tzw. ciche buty albo kapcie. Całkowicie wygłuszają odgłos kroków i skakania. Oczywiście, jeżeli skaczecie z wysokości drugiego piętra to przeciwnik usłyszy Wasz radosny wrzask, gdy zetkniecie się z ziemią, uważajcie więc na szczegóły. Ciche buty sprawdzają się przede wszystkim na takich mapkach, jak Crack Down (mały domek jednorodzinny). Można je wykorzystać, by niepostrzeżenie podkraść się na tyły wroga i wpakować mu w plecy celną serię z MP5. Ja i moi koledzy nie docenialiśmy tego przedmiotu, a ma naprawdę duże znaczenie taktyczne.

• **Bandoliers** - kamizelka z dodatkową amunicją. Zamiast jednego magazynka do głównej broni dostajecie dwa. Dodatkowo można włączyć granaty (opcja serwera po „spatchowaniu"). Część kolegów (hi Dimon) uznała, że granaty są lamerskie i „że w takich składach to oni nie grają". Mnie granaty bardzo się podobają, bo wprowadzają do gry nowe, ciekawe możliwości. Nareszcie da się wykonać klasyczny wjazd - jeden otwiera drzwi, drugi wrzuca granat, a potem skaczemy do środka. Granaty można rzucać na trzy dystanse. Radzę uważać, bo to broń obosieczna - łatwo popełnić samobójstwo. Nie zapomnę, jak kiedyś kolega rzucił na piętro, na którym się znajdowałem, granat - ten odbił się od ściany, sturlał po schodach, a następnie eksplodował koledze w twarz :-).

• **Silencer** - tłumik. Działa z pistoletem, MP5 i snajperką. Wycisza odgłosy strzałów i ma jeszcze jedną wielką zaletę - dzięki niemu nie widać błysków w czasie strzelania. Można więc pozostać niezauważonym, zwłaszcza na ciemnych mapkach. To chyba najrzadziej używany przedmiot, głównie dlatego, że i tak wszyscy mają włączony gl_modulate na 2 (taki sposób rozjaśniania Quake'a II), w związku z czym niewidzialność jest praktycznie niemożliwa. Szkoda. Twórcy AQ twierdzą, że najlepiej gra się przy modulate 1.

Na koniec (bo „to już jest koniec - nie ma już nic"), wspomnę jeszcze raz o rzeczach podstawowych.

Pamiętajcie - AQ to gra grupowa. Samowola jest niemile widziana. Najlepiej cały czas komunikować się z innymi członkami zespołu (i tu wychodzi na jaw przewaga gralni). Starajcie się wzajemnie osłaniać. Główna zasada: chodzić parami. Z drugiej strony - dobry przeciwnik może zdjąć dwóch ludzi jedną serią. Również dobór uzbrojenia jest bardzo ważny - np. snajperkę powinni brać tylko ci, którzy potrafią się nią dobrze posługiwać, inaczej po prostu marnują miejsce w zespole.

No cóż - chyba wyczerpałem temat. Mam nadzieję, że za miesiąc będę się mógł podzielić z Wami opinią na temat Quake'a III Arena. CU.

RatlooZ
zooltar@gambler.com.pl



GILDIA RPG

Witam w kolejnej Gildii i namawiam Was do pisania listów na temat Baldur's Gate. Zanim pojawią się ciekawsze tytuły, minie pewnie kilka miesięcy, więc do piór czy raczej do klawiszy! Dziwię się także, że nikt do tej pory nie chciał podzielić się ze mną opinią na temat Return to Krondor.

Listy

Bardzo uważnie śledzę wszystkie informacje w Gamblerze na temat gier role-playing znajdujących się w fazie produkcji. Niestety, wygląda na to, że pojawia się sporo szumnych zapowiedzi, a poza tym... niewiele się dzieje. Pisaliście już dawno o Wizardry 8, Swords & Sorcery, Lands of Lore 3, Diablo II, Ultimie 9... I co? I nic. Oczywiście, nie obarczam winą Was . Podajecie takie informacje, jakie otrzymujecie od firm. Ale, co się, do cholery, na wszystkich bogów Chaosu, dzieje z tymi RPG-ami?!

Zdenerwowany Kane

Właśnie, to dobre pytanie. Co się dzieje z RPG-ami? Ano, nic. Produkują się. Do zapowiadanych przez autorów terminów powinniśmy dodawać rok, a potem liczyć, że... nie zajdą żadne nieprzewidziane okoliczności. Gry role-playing wymagają po prostu niesamowitego wkładu pracy. Nie wystarczy zrobić dobry engine, a potem zatrudnić dobrych grafików i na tym koniec roboty. Historia, scenariusz, system bitewny, realizm opisywanego świata - to wszystko wymaga czasu. Zwłaszcza gdy chce się stworzyć kompleksowy role-playing, taki jak Wizardry 8 czy Ultima 9, w którym gracz będzie się czuł jak w prawdziwym świecie. Musimy więc czekać.

Baldur's Gate

Nie lubię polskich wersji językowych, więc nawet nie zamierzałem czekać na lokalizację BG. Studiuję anglistykę (los mnie pokarał), więc - przy wszystkich minusach tego kierunku - przynajmniej znam płynnie angielski i mogłem spokojnie zaopatrzyć się w oryginalną wersję. Aby rozwiać wszelkie wątpliwości od razu wyjaśnię, że naprawdę dysponuję wersją oryginalną - kupiłem ją podczas wyjazdu do Londynu (wszystkie RPG mam oryginalne, bo za bardzo lubię ten gatunek gier, żeby „odpuścić" sobie pudełeczko i instrukcję). Moje pierwsze wrażenia z gry są... co najmniej ambiwalentne. Oceny w zachodnich i polskich pismach uważam za wyssane z palca. No, ale jak się włożyło tyle kasy w produkcję, to można włożyć jeszcze trochę w „przekonanie" dziennikarzy, prawda? Akurat nie Was mam na myśli, bo Frogger zachował się bardzo przyzwoicie, nie ulegając ogólnej modzie.

Krótko mówiąc: Baldur's Gate jest grą nudną. Nie na początku, co to, to nie! Ale gdy w Diablo mogłem grać całymi dniami, Fallouta pierwszego i drugiego skończyłem po trzy razy (prawie trzy, bo w dwójce już nie chciało mi się „zaliczać" ostatniego etapu), a na Final Fantasy VII „przetraciłem" w sumie ze 100 godzin, to w BG rozwinąłem sobie bohaterów i dalej... nuda. Żadnych nowych zdolności, podnoszenia cech, żadnych nowych czarów, po prostu nic, poza pogadaniem sobie to z tym, to z tamtym. Jasne, ja wiem, że przygoda jest ważna. Ale co mi po przygodzie, kiedy i tak dostaję już tylko jakieś nędzne punkciki doświadczenia, mam kupę szmalu i nie potrzebuję więcej zarabiać?

W role-playing najważniejsza jest ewolucja postaci, aby stawała się ona coraz silniejsza, sprawniejsza, mądrzejsza itp. Zobaczcie, jak to jest w M&M VI! Tam prawie do końca bardzo ważne jest „pompowanie" bohaterów. A w Falloucie? Przecież niektóre perks mogą diametralnie zmienić możliwości bohatera. Tak więc chciałbym przestrzec wszystkich miłośników role-playing: BG to gra głównie przygodowa. Gdy rozwinie się postać do pewnego poziomu, w grze nie pozostaje już nic z RPG. Jeśli ktoś lubi wykonywać zlecenia bez żadnych korzyści, aby zobaczyć, jak potoczy się dalej akcja, to gierka może mu się spodobać. Ale tylko wtedy.

Sturm

Odniosę się tylko do jednego problemu poruszonego w tym liście. BG bronić nie zamierzam, bo robiłbym to bez przekonania, a gra znajdzie sobie wystarczająco wielu obrońców zarówno w Polsce, jak i na całym świecie. Jednak trudno nie zareagować na przytyk (czy raczej: oskarżenie) pod adresem recenzentów. Sprawa wcale nie jest taka prosta. Firmy nie mają specjalnego budżetu na „przekonywanie" dziennikarzy (a zwłaszcza polskie firmy, które raczej nie skarżą się na nadmiar gotówki).

Na Zachodzie firma, której grę bardzo źle i niezgodnie z opiniami reszty świata (czyli według niej: tendencyjnie) oceniono, może przestać reklamować się w danym piśmie, co dla jego redakcji oznacza, oczywiście, wymierne straty finansowe. Może też nie dostarczać jej materiałów (zwłaszcza na wyłączność), nie zapraszać jej dziennikarzy na atrakcyjne spotkania. W Polsce te relacje są o wiele mniej skomplikowane i to nie dzięki szczególnej delikatności producentów. Niektórzy bardzo chętnie dyktowaliby nam, co mamy pisać, ale - jak wiecie - do prowadzenia wojny potrzebne są armaty. A my i tak nigdy się nie poddamy!

Diablo II

Proszę o zamieszczenie tego ogłoszenia na łamach Gildii w Gamblerze: w związku ze zbliżającym się terminem premiery Diablo II chciałbym założyć Bractwo Inkwizycji. Nie będzie to klan, tylko bractwo, w którym każdy członek musiałby być Paladynem, zaś głównym celem byłoby zwalczanie nekromancji oraz wszystkich „pikusi", dla których magia jest nieodłącznym elementem RPG. Chcę zerwać z tradycją dominacji postaci czarodziejów itp. na Battle.net.

Henry W. Akeley (akeley@cthulhu.z.pl)

Fallout 2

Chciałbym dorzucić swoje trzy grosze do dyskusji o Fallout 2. Gdy ukończyłem grę miałem... sprzeczne odczucia. Engine taki sam jak w F1 (dobrze, że jest opcja dwumegowej instalacji - same zgrywki zajmują 40 MB). Bugów tyle, co w Daggerfall - patch likwiduje stare, ale wprowadza nowe. Muszę przyznać, że gra wciąga jak odkurzacz - o mały włos nie spóźniłem się z przygotowaniem na czas programów na „Programowanie obiektowe". Filmiki poprawiły się zdecydowanie od czasu F1 i w końcu miałem jakiś wpływ na to, co mówią w zakończeniu.

Jest jednak kilka elementów, które mnie rozczarowały. Po zlikwidowaniu produkcji i handlu Jetem zatrudniłem się u Bishopa. Potem chciałem zrezygnować z roboty, ale Bishop groził mi śmiercią (przywołując na dodatek argument, że skoro wykończyłem raiderów, to powinienem to odpracować). Nie rozumiem, dlaczego wszyscy w F2 mają tendencje samobójcze. NIKT się mnie nie boi, chociaż wszyscy wiedzą, co potrafię zrobić „with a little help from my friends". O ile w F1 taką bzdurę dało się przełknąć, to w sequelu powinny być jakieś innowacje. A tu zero zmian.

F2 nie ma, niestety, genialnego klimatu swojego poprzednika. Tytułowy opad istnieje jakby na marginesie. Nigdy nie zapomnę, co przeżyłem, wchodząc po raz pierwszy do Glow w F1. Była noc, siedziałem sam w domu i CZUŁEM jak przenika mnie zabójcze promieniowanie (a mam monitor LR ;-). W F2 tego nie znalazłem. Chyba najbardziej rozczarował mnie schron w Toxic Caverns - specjalnie pakowałem punkty w repair i lockpick, pojechałem do SF po Electronic Lockpick MK II, cały czas zastanawiając się, co też tam znajdę. Nietrudno sobie wyobrazić, jaki zawód przeżyłem.

Autorzy chyba nie mogli się zdecydować, czy wprowadzić seks do gry, czy też nie. Skoro już robią grę ewidentnie dla dorosłych, to dlaczego elementy erotyczne są tak zakonspirowane? Nie wymagam, broń Boże, jakichś wstawek pornograficznych, tylko odrobiny naturalności (nie mylić z naturalizmem). Po prostu kobieta w Advanced Power Armour leżąca na łóżku z rozłożonymi nogami wygląda komicznie. Na koniec jeszcze jedna rzecz - o ile odniesienia do świata realnego są do przyjęcia w zawoalowanej formie („Tragic" mnie zabił!), to teksty w stylu: „Chyba pomyliłeś gry, to nie MechWarrior 2" rozwalają całą ideę RPG. Można je umieścić w random encounter, a nie na ulicy New Reno. Mimo wszystko gra jest świetna i będę czekał na część trzecią. Oby była lepsza od drugiej.

Maciej Norberciak (norber@alice.ci.pwr.wroc.pl)

Might & Magic VI

Wielu czytelników Gildii pisało, że opłaca się dojść do Shrine of the Gods w Dragonsand, jednak trzeba się sporo nameczyć ze Smokami. Ale do Shrine of the Gods można dostać się już na początku gry! Wystarczy z czarem Fly udać się do New Sorpigal przed budynek Gildii Złodziei. Następnie trzeba podlecieć troszkę do góry i kliknąć na jednej ze ścian budynku (bodajże północnej). Drużyna zostanie teleportowana przed Shrine of the Gods i w tym momencie najlepiej pacnąć Enter - inaczej Smoki upieką Was na obiad! Potem trzeba znowu nacisnąć Enter i jak najszybciej wlecieć do świątyni pod sam dach. Smoki będą bezradne. Po modlitwie w świątyni można znowu kliknąć na jednej ze ścian (wewnętrzna część dachu). Tym razem drużyna zostanie przeniesiona do dużego gmachu, gdzie spacerują sobie twórcy gry. Ale uwaga! Aby dało się wrócić, niezbędny jest Town Portal lub Lloyd's Beacon.

Wotan (tomeks@goethe.waw.ids.pl)

I to wszystko w tym miesiącu.

st. arcymag szt. Erectus Magnificus
jacek@gambler.com.pl



EKG ELITARNY KLUB GENERAŁÓW

Motto:
Pokój jest skarbem zbyt wielkiej korzyści;
Przeklętą wojnę mam dziś w nienawiści.
Karol Orleański

Nic dziwnego, że - mając takie poglądy - książę Karol Orleański przesiedział kilkanaście lat w więzieniu, zamiast jak mężczyzna zginąć na polu bitwy. To motto, tak różne od dotychczas publikowanych, przedstawiamy jako przykład defetyzmu, pacyfizmu, a być może nawet głęboko ukrytego homoseksualizmu.

gen. B.

Witam Was w piątym już w tym roku EKG i mam nadzieję, że za miesiąc chociaż trochę (no, troszeczkę) listów będzie dotyczyć gry innej niż nieśmiertelny StarCraft. Swoją drogą należy oddać sprawiedliwość firmie Blizzard: to sztuka zrobić program, o którym ludzie wciąż dyskutują, zajadle spierają się o strategie i taktyki.

W kompaktowym wydaniu EKG znajduje się scenariusz do HoM&M III, na który chciałbym zwrócić Waszą uwagę. Każdy z ośmiu bohaterów prowadzi siły pochodzące z innego zamku (mogą w nim powstać w ciągu miesiąca). Wyniki są dość interesujące, bo pokazują bardzo wyraźnie, że w tej grze są jednak „równi i równiejsi". Zachęcam więc Was do przeprowadzenia pewnego rodzaju testu: spróbujcie skonfrontować poszczególne armie ze sobą, a wyniki potyczek prześlijcie do mnie. W następnym wydaniu EKG opublikuję wyniki, jakie mnie udało się osiągnąć. Jedna potyczka trwa od kilku do kilkunastu minut, zadanie więc nie jest zbyt czasochłonne (chociaż jak pomyślę, że będę musiał sprawdzić 56 możliwości, to widzę, że... spędzę jednak nad tym trochę czasu).

Polecam też wszystkim miłośnikom serii HoM&M polską stronę strefa.com, skąd już można ściągnąć scenariusze do HoM&M III.

Konkurs

Jedynym sponsorem konkursów EKG jest firma IPS Computer Group (Warszawa, ulica Okrężna 3, tel. 642 27 66, 642 27 68)

Przypominam zasady konkursowe: pytania warte są od jednego do czterech punktów (1 punkt za pierwsze itd.), ale za błędną odpowiedź (błędną, a nie jej brak) punkty są (UWAGA!!!) odejmowane. W każdej edycji konkursu zostanie rozlosowana nagroda (nagrody) wśród osób, które odpowiedziały bezbłędnie. Pierwsza osoba, która zdobędzie 66 punktów, otrzyma główną nagrodę, czyli zestaw gier, ale w głównej klasyfikacji nie będą brane pod uwagę osoby, które nie nadesłały odpowiedzi do trzech konkursów.

1. Kim jest pani Deirdre Skye?
2. Jak nazywała się najsłabsza jednostka wojskowa w Heroes of Might & Magic II?
3. Jednym z surowców w tej grze jest ludzka krew. O jaki program chodzi?
4. Dziewięć zdradziło, jedenaście pozostało wiernych. O kim mowa?

W tym wydaniu konkursu nagrodą jest znakomita gra **Magic & Mayhem**, uznana przez nas za RTS roku.

Knights & Merchants

Patrząc na screeny byłem przekonany, że K&M nie wytrzyma rywalizacji z nadchodzącym wtedy hitem, Settlers III. A jednak Settlers, według opinii mojej i moich kolegów, wypada całkiem słabo na tle Knights and Merchants. W K&M mamy do dyspozycji armię złożoną z oddziałów, które możemy dowolnie formować i ustawiać. Walka bardzo przypomina bitwy toczone w serii Warhammera, liczą się przede wszystkim umiejętności taktyczne dowódcy (nie tak jak w RTS-ach typu StarCrafta, gdzie najważniejszy jest refleks, szybkość budowania budynków oraz zręczność w sterowaniu jednostkami w bitwie).

W bitwach bierze udział minimum setka żołnierzy po każdej ze stron konfliktu. Mniejsze starcia traktowane są jako potyczki, dochodzi do nich najczęściej w pierwszych scenariuszach. Chyba nie trzeba wspominać zalet rozbudowanej części ekonomicznej. Na przykład do utrzymania 200 ludzi w oddziałach, i to nie licząc jednostek wyposażonych w zbroje i broń wytwarzane w kuźni, potrzeba około 40 budynków. Teraz praktyczne porady dotyczące gry:

1. Twoja pierwsza stała armia na początku nie powinna być większa niż trzy oddziały 12-osobowe, inaczej możesz mieć kłopoty z jej zaopatrzeniem. Kiedy jesteś gotowy do interwencji zbrojnej, zapoznaj się z siłami wroga i zniszcz je.
2. Aż do 5. misji jeśli komputer „wjedzie" do Twojego miasta, niszczy tylko jeden budynek! Zdarza się czasami, że po zabiciu ostatniego Twojego żołnierza wróg wycofuje się! Wykorzystanie tego błędu zwiększa szanse na zwycięstwo.
3. Łucznicy i kusznicy odgrywają dużą rolę w bitwach. Zawsze trzymaj ich za osłoną żołnierzy.
4. Podczas posiłku Twoja armia ulega rozsypce, postaraj się, aby nie stała się wtedy łatwym łupem dla wroga.
5. Pamiętaj o zdolnościach specjalnych swoich oddziałów. Piechota łatwiej poradzi sobie z kawalerią niż topornicy.
6. Przed bitwą warto żołnierzy ustawić tak, aby atakowali jak największą liczbę wrogich jednostek za pomocą opcji obrotu w prawo i w lewo.
7. Nie daj się otoczyć! Jeśli zostaniesz okrążony, wróg zaatakuje tyły i pozbawi armię cennych łuczników, bez których wiele nie zdziałasz.
8. Opcja szarży, którą dysponują tylko niektóre jednostki Twojej armii, na większe odległości kompletnie się nie przydaje, ponieważ jednostki wyłamują się z szyku. W niektórych przypadkach wróg może po kolei niszczyć nadbiegające oddziały, co prowadzi do rzezi Twoich wojowników.
9. Dobrze rozbudowane miasto to takie, które ma łatwy i szybki dostęp do spichlerza oraz gospody.
10. Uważaj, aby mieć odpowiednią liczbę pomocników. Jeśli jest ich za mało, nie możesz zaopatrzyć wszystkich budynków, co prowadzi do zastoju. Niedostateczne dostawy jedzenia do gospody mogą wywołać kryzys głodowy.
11. Pamiętaj, że każdy członek Twojej społeczności musi jeść! Aby cały pasek wytrzymałości został uzupełniony - musi też dobrze wypić.
12. Przed rozpoczęciem budowy budynków należy sprawdzić, czy będzie łatwy dostęp do pomieszczeń potrzebujących danego wyrobu - np. blisko gospodarstwa należy wybudować chlew.

Kacper the Knight

Magic & Mayhem

Trudno mi zgodzić się z tym, że uznaliście tę grę za RTS roku, a więc lepszą od StarCrafta. Oczywiście gusty są różne, ale przecież powinniście chociaż porównać czas, który można spędzić przy jednej i przy drugiej gierce. M&M to ponad 30 misji i cztery poziomy trudności. Dobra, rozumiem, można ją skończyć dwa razy, bo rzeczywiście inaczej się gra na pierwszym i czwartym poziomie trudności. Ale StarCraft to przecież - oprócz trzech kampanii i kilkudziesięciu scenariuszy - również nieograniczona możliwość tworzenia własnych map oraz bombowy multiplayer. Więc coś jest chyba nie tak, bo czy ktoś słyszał o grających w M&M na multi?

Jarema

Właśnie, wszystko to sprawa tych gustów i guścików. M&M otrzymała w Gamblerze kilka procent więcej od StarCrafta tylko dlatego, że mnie (jako recenzentowi obu tych gier) sprawiła więcej radości i dała więcej satysfakcji. Może to dzięki konwencji fantasy, może za sprawą elementów RPG, a może - dużo mniejszego znaczenia elementów zręcznościowych? Nie zamierzam w żadnym wypadku twierdzić, że SC jest grą mniej rozbudowaną, ale M&M też daje w końcu zabawę na wiele wieczorów.

StarCraft

I. Jako fan StarCrafta chciałem się włączyć do dyskusji na temat tej gry. Otóż zastanawiają mnie ludzie, którzy piszą, że StarCraft im się nie podoba. Nic do nich nie mam, bo to rzecz gustu, ale nie widzę sensu w wysyłaniu listów tego typu. Niech grają w to, co lubią, zamiast starać się udowodnić komuś, że jak lubi niebieski kolor, to jest głupi. Podobnie jest z dyskusją StarCraft vs. Total Annihilation. Jednym się podoba to, a drugim tamto, bez względu na wady jednego czy drugiego. Mnie się podoba w StarCrafcie, że jednostki są dopracowane, a kumplowi - że jest ich dużo. Co człowiek, to inny gust. StarCraft jest fajna, Total Annihilation jest fajna, a każda na swój sposób.

Teraz odnośnie listu Akeleya i twierdzeń o niższości Terran (G 2/99). Akeley chyba grał z komputerem albo z jakimś beginnerem, bo to, co niby robił z Terranami, nijak się ma do rzeczywistości. Zgadzam się, że kiedy Zergowie robią rush, to Terranie w bazie mają kilku marines i bunkier. Jakkolwiek należy zaznaczyć, że Samochody Co Wydobywają mają o 20 HP więcej od probów czy dronów właśnie po to, aby na początku można było użyć ich w walce, a jest ich w bazie już więcej niż kilka. Wystarczy dwunastka, a tych dwóch marines schowanych między nimi (przy odpowiednim sterowaniu i naprawianiu tego, co trzeba) spowoduje, że usłyszymy przyjemne pękanie zerglingów.

A co do Protossów to nie wierzę, że gdy Akeley będzie miał 10 zealotów, to ja niby mam mieć dwa bunkry. Sam napisał, że Protki wolniej się budują,

będę więc mieć CO NAJMNIEJ cztery bunkry, a nie dwa, i tego to on już tak łatwo nie przejdzie. A nawet jeśli, to zrobią to najwyżej dwaj czy trzej ranni, a z tyloma to Samochody Co Wydobywają poradzą sobie bez najmniejszego problemu. Pomijam tutaj czas, który atakujący zużywa na zlokalizowanie bazy wroga, i zakładam, że mapa jest mała, bo inaczej Zergami nie ma co nawet próbować grać. A jeśli Akeley nadal ma wątpliwości, to niech się spotka ze mną na Battle.net - wtedy mu je rozwieję. Bywam z reguły w soboty lub piątki wieczorem, chociaż ostatnio rzadziej (wiadomo: rachunki gnębią).

Rogacz (Lord Rogacz na Battle.net)

Do tego listu mam tylko dwie uwagi. Po pierwsze, użycie SCV do obrony bazy oznacza przerwę w wydobyciu i produkcji oraz straty związane z tym, że zerglingi jednak kilka z nich „zdejmą". A przeciwnik tymczasem spokojnie nie robi sobie następne albo nawet już zaczął rozmnażać hydraliski. Dlatego następny atak może być ostatni. Druga uwaga: jeśli zealoci przeszli przez cztery bunkry (rozumiem, że je rozbili), to następny atak Protossów będzie już tylko formalnością.

II. Bardzo mnie cieszy, że wszyscy tak żywo reagują na opinie o StarCrafcie, który (jak nietrudno się domyślić) uważam za najlepszy RTS. Sam dobrze w niego gram, najczęściej przez modem. Uświadomiłem sobie jednak straszną rzecz: w moich okolicach pełno jest lamerów. To najgorsze, co może być, bo znam tylko jedną osobę, z którą sensownie można pograć (Kowens, chodzi o Ciebie!).

Ostatnio zdecydowałem się na ryzykowny eksperyment, a mianowicie umówiłem się na grę w SC z człowiekiem, którego dopiero poznałem. Facet nie wyglądał, co prawda, na znawcę, ale pozory mogą mylić. Wszystko poszło dobrze. Rozpoczęliśmy grę przez modem, melee Zergowie vs. Terranie (ja, oczywiście, grałem plugawcami). Postanowiłem nie „rushować", tylko zobaczyć, na co stać mojego rywala. Minęło 10, 15, a potem 20 minut i w końcu zniecierpliwiony wysłałem mu pytanie, dlaczego nie atakuje. Odpowiedź otrzymałem dopiero wtedy, kiedy wyjaśniłem, że trzeba nacisnąć Enter, otworzyć chatline i wpisać txt. Minęło trzydzieści minut, miałem już cztery bazy, surowców w bród, hydry i mutki grzały się do walki, a... gościa nie ma. Już miałem na niego iść (wiedziałem, gdzie jest dzięki Parasite), a tu nagle co widzę? Nad moją bazę nadlatuje około 30 transporterów. Myślę: koniec ze mną - wieżyczki nie załatwiły wszystkich, tylko chyba pięć; baza przepadła, bo gość zaraz wyładuje Siege Tanki, Goliaty i Duchy. A tu co? Nic! Zero! Pustka! Z transporterów nic nie zostało wyładowane. Nadleciały mutki i zaczęła się rzeź.

Domyśliliście się? On nie wiedział, że te statki nie potrafią atakować! Zaraz potem zrobił disconnect. I jak tu grać z takim? Odpowiedź jest prosta: nie grać. Lepiej znaleźć kogoś, kto się zna i nie tracić czasu. Większość „specjalistów" ma blaszaka od jakichś 3 miesięcy, SC znają tylko z demka, a nazwę Zerg poznali dwa tygodnie temu. Brak słów! Na szczęście dzięki Gamblerowi i EKG można poznać środowisko ludzi, którzy wiedzą, co to jest Peon i czym się różni od Probe :-).

zdesperowany ZergLORD

III. W styczniowym numerze Gamblera ukazał się list H.W. Akeleya, który zbeształ dobrą rasę z SC, czyli Terran. Sam często gram zarówno Zergami, jak i Protossami, jednak najbardziej do gustu przypadli mi właśnie Terranie. Akeley pisze, że w momencie pierwszego rusha pieskami rywal nie ma szans. Chyba zapomniał, że budynki Terran można unieść w powietrze i przenieść w inne, zasobne w surowce miejsce. Zajmuje to, co prawda, dwie, czasami nawet trzy minuty, ale zanim wróg znajdzie nową lokalizację bazy (na przykład na wyspie), to może zapomnieć o szybkiej wygranej. Inną sprawą jest granie na małych mapach, które nie mają wysepek. Sam grywam najczęściej na mapie Challenger, która nie jest duża, ale można w niej na początku gry zastosować manewr z przeniesieniem bazy w inne miejsce.

Inną wielką zaletą Terran jest możliwość stawiania budynków, gdzie dusza zapragnie (a nie tylko w zasięgu Pylonu lub na creepie). W ten prosty sposób można zagrodzić wrogowi drogę do swojej bazy wieżyczkami, bunkrami, a po wyposażeniu Vulturów również minami (diabelnie skuteczne - nie ma to jak rozwalić połowę z 30 hydr idących na bazę, a poza tym służą jako małe radarki). Kolejną zaletą jest uniwersalność najprostszych jednostek, czyli Marines. Mogą atakować zarówno cele naziemne, jak i latające.

Kiedy tylko skończymy rozbudowę, możemy wybrać jedną z wielu taktyk niszczenia wroga. Ja często stosuję następujące combo: Siege Tanki + Krążowniki (z ochroną Defensive Matrix) + Transportery wypełnione Duchami. Czołgi rozkładają się na obrzeżu bazy, ściągają uwagę wroga, wtedy niszczę wieżyczki i inne instalacje obronne za pomocą Krążowników, a tymczasem Duchy niszczą SCV i wysyłają głowice jądrowe na najważniejsze budowle. Jeszcze prościej jest z Protossami, którzy tracą osłony po użyciu EMP Shockwave. Oczywiście, taki atak mnóstwo kosztuje, ale zazwyczaj nie ma co po nim zbierać. Nie wspomniałem nic o Wraithach, które faktycznie mogą utrudnić życie jednostkom wroga znajdującym się poza bazą. Goliaty sprawdzają się natomiast jako mobilne wieżyczki, zarówno przeciw celom naziemnym, jak i latającym. Kiedy Terranie się rozbudują, bardzo trudno powstrzymać rozwój ich nowych baz. Jednak w początkowej fazie gry także mają przewagę, tylko trzeba ją umieć wykorzystać. Myślę, że Terranie z pewnością są lepszą rasą od Protossów.

Lucius

IV. O, generale, to, co dzieje się w EKG, w dziale pt. StarCraft, przeszło moje najśmielsze oczekiwania. Toczy się tu prawdziwa wojna o wyższość ras. List Akeleya rozgrzał mnie do czerwoności. Według niego, kiedy on wybuduje 40 mutalisków, to grający Protossami będzie miał grupkę zealotów i trzech templarów. Ja też wybuduję sobie 24 lotniskowce, wtedy pięć hydralisków nic Ci nie pomoże :-).

Każdy, kto gra tylko Zergami chyba nie wie, jak to jest być Protossem. Żeby mieć dostateczną armię na początku gry, trzeba zachować równowagę między posiadanymi surowcami i przez pierwszych 20 minut mieć stale jednego scouta w budowie, a kiedy pozwolą na to surowce - wybudować drugi Stargate. Tymczasem, jeśli będziecie mieli nadmiar gotówki, trzeba budować trochę zealotów i pozostałe budynki. Trzeba zachować równowagę między wydobyciem kryształów i gazu.

Łatwo się domyślić (czytając niektóre listy), że gracze prowadzą bardzo pasywną walkę. Obaj bardzo się siebie boją i przez cały czas rozbudowują bazę, czekając na przeciwnika. A po około dwóch godzinach powoli zaczynają atak - wtedy ogromne hordy jednostek nacierają na siebie. Robi się wielka zadyma i nie sposób wskazać cel swoim wojskom. Pewnie ktoś powie, że skoro zasady gry na to pozwalają, to tak można. Ale przecież chodzi o dobrą zabawę, a nie maksymalne naginanie reguł pojedynku - kto lubi camperów?

Paweł Pomykacz (beee@s-lo.s-lo.tarnow.ipl.net)

Widzę, że zaatakowanie Terran przyniosło ogromny odzew. Wielu z Was wzięło ich w obronę. Sądzę, że czas zakończyć wzajemne przekonywanie się, że Terranie są rasą, która potrafi sobie poradzić zarówno z Zergami, jak i Protossami.

The War of the Worlds

Chciałbym podzielić się z EKG opinią na temat The War... Otóż gra ma bardzo ciekawie przygotowany interfejs, muzykę, efekty dźwiękowe, nawet sprawy gospodarcze i militarne, ale jest po prostu zbyt łatwa. Walcząc po stronie Anglików, spodziewałem się strasznych trudów i wyrzeczeń, a okazało się, że czołgi z I wojny radzą sobie bez mydła z nowoczesnymi machinami Marsjan. Muszę przyznać, że bardzo się zawiodłem. Marsjanie z kolei nie mogą sobie poradzić z ziemskimi instalacjami obronnymi! Poza tym nawet nie ma mowy o tym, czym „naprawdę" zwyciężono Marsjan, czyli o zarazkach, na które nie byli odporni. Tak było w książce i w filmie. W ogóle myślę, że to bardzo ciekawa gra, ale... dobiło mnie zbyt łatwe zakończenie.

Leszek Adamczuk

Zgadza się: gra jest zbyt łatwa, a wynika to z małej ekspansywności Marsjan. Zanim przygotują atak, można wznieść wystarczająco dużo wieżyczek i podesłać na przygraniczne terytoria czołgi. Znacznie trudniejsza (dziwne, prawda?) jest kampania Obcych, bo ludzie mają bardzo, ale to bardzo dobrze przygotowane umocnienia.

generalissimus Bócevau, wódz niezwyciężonej Tartan Army
jacek@gambler.com.pl

KUPON KONKURSOWY (Gambler 5/99)

Kupon ważny wyłącznie po naklejeniu na kartkę pocztową!

Imię i nazwisko ....
Adres ....

Odpowiedzi na pytania:
1. ....
....
2. ....
....
3. ....
....
4. ....
....



Wieści

• W 1998 r. na rynku sportowych gier komputerowych najlepiej sprzedawała się piłka nożna. World Cup '98 przyniósł swojemu producentowi 50 mln USD obrotu (na wszystkich platformach), a druga gra (pod względem wielkości sprzedaży), FIFA: Road to World Cup '98 - 38 milionów. Choć w tym roku nie czeka nas żadna impreza piłkarska rangi France '98, piłka nożna bez wątpienia pozostanie najpopularniejszym sportem na naszych elektronicznych maszynach. Zadbają o to starzy i nowi konkurenci Electronic Arts, którzy postanowili sprawdzić, jak smakuje cybersportowy sukces.

• Najpóźniej w kwietniu w polskich sklepach pojawią się Viva Football firmy Virgin Interactive oraz UEFA Champions League - Eidosu. Obie gry powinny nas zachwycić najwyższej klasy efektami audiowizualnymi oraz dokładnie odwzorowaną rzeczywistością.

• W maju na półki sklepowe zapewne trafi zręcznościowa Puma Street Soccer - symulacja rozgrywek ulicznej piłki nożnej, zdobywającej na Zachodzie ogromną popularność. Jej największe atuty zarówno w rzeczywistości, jak i na komputerze, to szybkość i mnóstwo spektakularnych zagrań.

• Jednak największe zainteresowanie dziennikarzy wzbudza World Championship Soccer (lub Football, autorzy rozważają wydanie gry pod dwoma tytułami) 2000. Owoc współpracy Microsoftu i Rage najprawdopodobniej „zadebiutuje" na rynku w ostatnim kwartale 1999 roku. Twórcy gry zamierzają umieścić w nim wiele atrakcji, np. One-Touch Control System oraz 9000 klatek animacji, wykonanych techniką motion capture. Gra powstaje przy współpracy Jonathana Pearce'a, Rona Atkinsona oraz Ruuda Gullita na bazie Ruud Gullit Striker, tytułu, który firma Rage miała wydać samodzielnie dwa miesiące temu.

• Microsoft oprócz piłki nożnej zamierza symulować także koszykówkę (NBA Drive 2000), baseball i inne sporty rodem ze Stanów Zjednoczonych. Wszystkie programy powinny ujrzeć światło dzienne najpóźniej za pół roku i, jeśli będą wysokiej jakości, mogą poważnie zachwiać układem sił na rynku komputerowych „sportówek".

• Za oceanem nie próżnuje również Sierra Sports. W planach wydawniczych tej firmy znalazła się nie lada gratka dla fanów sportowej menedżerki. Prace nad Hockey Managerem (tytuł roboczy) ruszą pełną parą w III kwartale tego roku, ich finał zapowiadany jest na lato roku 2000.

• Nowych gier sportowych z Wysp Brytyjskich możemy oczekiwać od firm Gremlin (Actua Ice Hockey 2) oraz Codemasters (Prince Naseem Boxing i No Fear Downhill Mountain Biking).

Sekcja wyścigów samochodowych

Chyba mi się udało. Listy są, odpowiedzi też oraz... chęć dzielenia się wynikami, radami i opiniami. Jeżeli nie stracicie zapału do pisania, sekcja wyścigów samochodowych będzie istnieć (przynajmniej dopóki nie znajdzie się w Gamblerze miejsce na oddzielny klub o tematyce wyścigowej). Postaram się organizować kolejne konkursy z nagrodami, które umożliwią Wam rywalizację w skali kraju (na zasadach fair play).

Deklaracja programowa już sformułowana, przejdźmy do rozstrzygnięcia konkursu Colin McRae Rally, opublikowanego w marcowym KSG. Za wyróżniającą się postawę na drogach nowozelandzkiej wioski Wellsford roczne prenumeraty Gamblera otrzymują: Krzysztof Szymak, Sebastian Wąs i Maciek Fus. Po dokładnej analizie wyników wyciągnąłem wniosek, że o ich zwycięstwie zdecydowała niecodzienna odporność psychiczna i doskonała znajomość toru. Pozostałym rajdowcom dziękuję za udział i życzę powodzenia na bezdrożach Australii, Grecji, Wielkiej Brytanii... Na zakończenie zostawiam Was sam na sam z końcową klasyfikacją uczestników konkursu.

1. **Krzysztof Szymak** (Bielawa)	Subaru - Balanced Speed	2:11,09
2. **Sebastian Wąs** (Łazy)	Subaru - Balanced Speed	2:11,61
3. **Maciej Fus** (Ożarów Mazow.)	Mitsubishi - Max Speed	2:12,89
4. **Mariusz Kwiecień** (Ostrów Wlkp.)	Mitsubishi - Max Speed	2:13,33
5. **Grzegorz Honczarenko** (Szczecin)	Subaru - Good Acceleration	2:13,89
6. **Maciej Hajder** (Poznań)	Subaru - Max Speed	2:14,33
7. **Wojciech Ostrowski** (Olecko)	Mitsubishi - Max Speed	2:14,53
8. **Przemek Kempiński** (Nowa Iwiczna)	Subaru - High Speed	2:16,17
9. **Michał Sobczak** (Choszczno)	Subaru - Max Speed	2:16,53

Sekcja koszykówki

W sekcji koszykówki Klubu Sportowego Gambler wciąż panuje marazm. List Sebastiana Szachnowskiego (który w tym numerze publikuję) wiosny nie czyni, nadal czekam na konkretne porady taktyczne i „techniczne", dotyczące NBA Live '99. Napiszcie, w jaki sposób skutecznie prowadzić grę ofensywną i defensywną, oraz podzielcie się z czytelnikami Gamblera Waszymi sposobami wykonywania niecodziennych wsadów do kosza.

Pojawiła się NBA Live 99. Długo wyczekiwana przez miliony fanów basketu na całym świecie. Czy spełnia pokładane w niej nadzieje?

Zacznę od jej zalet. Grafika poszczególnych części gry poprawia się wprost proporcjonalnie do wzrostu wymagań sprzętowych. Na moim Pentium 166 MMX z 3Dfx najnowsza NBA Live chodzi całkiem znośnie. Oczywiście, gdyby włączyć detale na maksimum, to nie da się grać, ale jest kilka stopni jakości grafiki, więc każdy znajdzie coś dla siebie. Przy maksymalnych ustawieniach parkiet wygląda cudownie, dosłownie zapiera dech w piersiach. Zupełnie jak w transmisji telewizyjnej.

Największym problemem NBA Live '98 (przez to fani mieszali ją z błotem) był poziom trudności. Na poziomie All-Star bez problemów ogrywało się oba zespoły gwiazd drużyną Denver. Różnice w 12-minutowym meczu dochodziły nawet do 40 punktów. To była tragedia. Autorzy kolejnej edycji NBA Live wzięli sobie do serca uwagi fanów i podwyższyli inteligencję komputerowego przeciwnika. Komputer gra teraz mądrzej - gdy prowadzi, potrafi długo rozgrywać piłkę i stosuje faule taktyczne.

Autorzy utrudnili też oddawanie rzutów za trzy punkty. Pamiętam jak w Live '98 wygrałem mecz z Knicks, oddając tylko rzuty za trzy. Teraz mogę się poszczycić skromną 20-procentową skutecznością.

Poprawiła się również gra obrońców. W kontrataku komputerowy defensor nie biegnie bezmyślnie obok Twojego zawodnika, chcąc z bliska zobaczyć efektowny wsad, lecz stara się zabiegać mu drogę lub nawet przerwać akcję faulem. To zdecydowanie utrudnia grę, lecz tylko na początku. Potem, gdy nauczymy się zastawiać własnym ciałem drogę biegnącemu obrońcy, wszystko będzie po staremu.

Komputer ma jednak czasem bardzo dziwne zaćmienia. Zdarza mu się pomylić kierunki przy wyprowadzaniu piłki i ruszyć na własny kosz, co kończy się autem. Niedawno sam trafiłem na ciekawą sytuację. Mecz Miami (komputer) - LA Lakers (ja). Prowadzę 4 punktami, do końca meczu 15 sekund. Spod własnego kosza piłkę wyprowadza Tim Hardaway. Spokojnie „przekozłowuje" piłkę na drugą połowę i... czeka. Oddaje rzut za trzy punkty (niecelny) równo z końcową syreną. Na co komputer liczył? Na faul przy rzucie?

Po kilkunastu godzinach grania w NBA Live '99 dochodzi się do wniosku, że gra jest łatwa. Początkowe niepowodzenia wynikają z przyzwyczajeń wyniesionych z poprzedniej wersji. Trzeba się oduczyć pewnych nawyków i ponownie można wygrywać. A może „łatwa" to zbyt mocne słowo? „Niedostatecznie wymagająca dla weteranów serii" - to właściwe określenie.

Gra ma kilka wad: trochę szwankuje (chociaż całkiem dobra) inteligencja komputerowego przeciwnika, jest też kilka bugów.

Zdarza się, że podczas rzutu za trzy obrońca z rozpędu wyskakuje do przodu, uderza w rzucającego, odbija się od niego (w 90% przypadków), a ten jakby nigdy nic oddaje celny rzut. To jakieś nieporozumienie. Primo, obrońca staranowałby rzucającego (no, chyba że rzuca Shaq, a do bloku skacze Bogues) i ten miałby bardzo niewielkie szanse na oddanie celnego rzutu. Secundo - to ewidentny faul! Obrońca nie może wchodzić ciałem w rzucającego.

Drugi bug objawia się, gdy komputer wyprowadza piłkę z własnej połowy. W tym czasie Ty możesz zamiatać po parkiecie jego partnerami bez żadnych konsekwencji. W NBA Live '99 sędziowie odgwizdują faule tylko na zawodniku z piłką (pomijając faule w ataku, notabene odgwizdywane całkiem sprawnie). A przewinienie tak często popełniane w prawdziwej koszykówce, czyli ruchoma zasłona, tu w ogóle nie istnieje.

Kolejny bug (też związany z faulami) ujawnia się, gdy markujemy rzut. Obrońca, chcąc wybić piłkę, uderza nas w rękę i wędrujemy na linię rzutów osobistych (chociaż nawet nie wyskoczyliśmy). Nie było rzutu, nie ma rzutów osobistych (chyba że przekroczymy limit fauli) - proste, choć dla autorów NBA Live '99 chyba nie za bardzo.

Podsumowując: NBA Live '99 rządzi. Ja wiem, że z tekstu można wyciągnąć inne wnioski, ale starałem się wytknąć wady, bo zalety gry widać na pierwszy rzut oka - toż to prawie telewizja. Co prawda, można się przyczepić do niezbyt funkcjonalnego (strasznie udziwnili z tą halą) menu, charakterystycznego sposobu rzucania A. Walkera, braku opcji gry przez Internet i wielu innych drobiazgów. Trochę szkoda że, aby odnieść zwycięstwo na najwyższym poziomie trudności, nie trzeba konieczne stosować wcześniej ustalonych zagrań taktycznych. Wystarczy popisać się inwencją w grze i po bólu - kolejne zwycięstwo. Ale NBA Live '99 jest jedyną grą w koszykówkę spełniającą standardy dnia dzisiejszego. A monopolista ma zawsze rację, prawda?

Sebastian Szachnowski (szachu1@friko6.onet.pl)

PS Zapomniałem dodać, że w NBA Live nareszcie można rozgrywać coś w rodzaju kariery: kilka sezonów gry, podczas których komputer nie próżnu-

je i przeprowadza transfery, a zawodnicy rozwijają swoje umiejętności. Gdyby wprowadzić Salary Cap i kontrakty, to mielibyśmy koszykarskiego managera z prawdziwego zdarzenia. A tak, zamiast uczty - mamy deser.

Sekcja piłkarska dla menedżerów

Menedżerów piłkarskich Ci u nas dostatek. Choć na łamach Gamblera najczęściej pojawiają się informacje dotyczące Championship Managera, pamiętamy o pozostałych tytułach tego gatunku. Wy też nie zapominajcie i piszcie, piszcie i jeszcze raz piszcie. Niech list Piotrka Brodowskiego będzie dla Was przykładem.

Jakiś czas temu zainteresowałem się menedżerami piłkarskimi i nie będę ukrywał, że duży wpływ miała na to lektura Gamblera.

Swoją karierę rozpocząłem z F.A. Premier League Football Manager firmy EA Sports. Wywołał we mnie dość negatywne uczucia - zastrzeżenia mam prawie do wszystkich elementów gry.

1. *Na około 300 strzelonych przez moją drużynę bramek podczas wszystkich rodzajów rozgrywek, tylko 5 padło w drugiej połowie meczu.*
2. *Skuteczność zawodników w rzutach karnych jest niższa niż w rzutach rożnych!*
3. *Bramkarze popełniają idiotyczne błędy, np. wybijają piłkę wprost pod nogi przeciwnika znajdującego się na polu karnym. A ten często nie potrafi strzelić bramki z takiej sytuacji.*
4. *Jakimś cudem komputer kilka razy odgwizdał mój faul na przeciwniku, który znajdował się za moimi plecami!*
5. *Po faulu przeciwnika na moim piłkarzu w obrębie pola karnego (po którym mój zawodnik doznał kontuzji) otrzymałem tylko rzut wolny.*
6. *Wszystkie kontuzje spowodowane są faulami. Komputer nie zna innych przyczyn kontuzji.*
7. *Brak żółtych kartek po faulach powodujących kontuzje.*
8. *Statystyka meczu jest dobrze ukryta i trzeba bez sensu przerzucać tabele wyników, aby ją znaleźć. W dodatku jest dość uboga.*
9. *Bzdurne transfery. Grając w First Division, miałem problem ze sprzedażą taniego napastnika, który strzelał bramki (nie chciał przedłużyć kontraktu). Za to słabeusza za 2 miliony sprzedałem od razu.*
10. *Brak ruchu na rynku transferowym w innych ligach podczas przerwy zimowej.*
11. *Bzdurny sponsoring. Po moim awansie z Third Division do First Division oraz awansie do finału Pucharu Ligi i półfinału Pucharu Anglii sponsor stwierdził, że za mało osiągnąłem!*
12. *Brak możliwości wypłacania premii za szczególne osiągnięcia.*
13. *Brak opcji multiplayer.*

Piotr Brodowski

PS Zachęcony lekturą Gamblera, biłem się z myślami, czy kupić Championship Managera 97/98. Odkopałem recenzję, przeczytałem, kupiłem. Zdawałem sobie sprawę, że gra nie ma podglądu przebiegu meczu, ale pomyślałem: „A niech tam". Zapuściłem grę i... rozczarowanie: interfejs z epoki kamienia łupanego, brak dźwięku, DWÓCH FACETÓW Z MISKĄ?! Nie mam nic przeciwko CM, ale do mnie ta gra po prostu nie trafia. Widocznie nie jestem aż takim hardcore'owym fanem gatunku.

Liga Managerów

W numerze lutowym KSG opublikowałem miniankietę mającą zbadać Wasze zainteresowanie turniejem „na żywo" w Championship Managera 97/98. Odzew był znikomy (7 odpowiedzi). Ponieważ nie wierzę, że pozostali fani CM nie chcą sprawdzić swoich umiejętności trenerskich w bezpośredniej konfrontacji, brak reakcji kładę na karb Waszych oporów przed wyrwaniem nawet najmniejszego kawałka Gamblera (a wystarczyło skserować kupon).

Firma Mirage Media proponuje zorganizować turniej w Warszawie, w dniu wydania oficjalnego krążka do CM3 z Ligą Polską. Polski dystrybutor Championshipa ma nadzieję, że zdąży zrealizować ten projekt przed końcem czerwca tego roku. Turniej ma być połączony z prezentacją pozostałych gier sportowych wydawanych przez Mirage.

Moje „wtrakciemeczowe" decyzje (cz. 2)

I. Nie dokonuję eksperymentów w składzie, który dobrze sobie radzi (chyba że jest to mecz towarzyski). Jeżeli już podejmuję decyzję o zmianie, to przede wszystkim na podstawie ocen, jakie zawodnik osiąga podczas meczu. Następnie porównuję ocenę roczną zawodnika grającego w meczu i rezerwowego. Ważna jest także forma obu zawodników. Jeżeli forma zawodnika grającego w meczu jest wysoka, a rezerwowego niska, to nawet nie patrzę na jego statystyki, ocenę itp. Jeśli jest na odwrót, zazwyczaj wprowadzam zmiennika.

Zmieniając ustawienie przy niekorzystnym dla mnie wyniku, najczęściej stosuję taktykę ryzyk-fizyk (All Out Attack). Czasami jest to strzał w dziesiątkę, a czasami - kolejny gwóźdź do trumny. Podam dwa przykłady z meczów wzięte.

Pierwszy. Prowadzę zespół z angielskiej trzeciej ligi. Gram z sąsiadem z tabeli. Do 79 minuty przegrywam 2:0. Zmieniam taktykę w 75. minucie, a w 87. - jest już 3:2 dla mnie. W 90. minucie miałem jeszcze szansę na podwyższenie wyniku, ale mój najlepszy kopacz nie wykorzystał karnego.

Drugi przykład pochodzi z tego samego okresu kariery. Mój zespół jest na drugim miejscu w tabeli. Gram z outsiderem rozgrywek. Moi podopieczni mają miażdżącą przewagę. W pewnym momencie nachodzi mnie nieszczęśliwa myśl: „Wicelider rozgrywek na własnym stadionie wygrywa tylko 1:0 z ostatnią drużyną w tabeli". Zmieniam więc w 81. minucie taktykę. W ciągu 9 minut tracę 4 gole i przegrywam 1:4.

Taktyka All Out Attack równie często nie przynosi żadnych, dosłownie żadnych efektów.

Tomasz „RAVEN" Bajko

II. Jeżeli chodzi o zmiany w trakcie meczu, to zawsze staram się wykorzystać wszystkie. Zwykle nie zmieniam nikogo przed 55.-60. minutą, czasem (rzadko) zdarzają mi się zmiany w trakcie przerwy (gdy jakiś zawodnik gra katastrofalnie - ocena poniżej 5). Zmieniając zawodników, kieruję się głównie formą gracza w danym meczu. Wolę mieć zmęczonego zawodnika z oceną 9, niż świeższego, który przez cały mecz niczym specjalnym się nie wyróżnił.

Jeżeli przypadkiem wygrywam mecz (dwiema, trzema bramkami), staram się wpuszczać na boisko młodych graczy - niech się uczą. Zwykle na ławce mam dwóch lub trzech nastolatków, którym staram się pozwolić grać jak najwięcej. Jeżeli dobrze się spisują, to w razie kontuzji zawodnika z podstawowej jedenastki, daję im trochę pograć w pierwszym składzie.

Z zasady nie wystawiam rezerwowego bramkarza - jak dla mnie strata „slota" na ławce rezerwowych. Jeżeli mój golkiper złapie w meczu kontuzję (staram się wybierać takich, którzy mają niski Injury Proneness, ale zdarza się) albo dostanie czerwoną kartkę (jeżeli za dużo kartek - kupuję innego bramkarza), to po prostu przegrywam spotkanie... No, chyba że uda mi się manewr: „paniczna obrona Częstochowy", który polega na ustawieniu wszystkich graczy z pola maksymalnie blisko pola karnego, aby żaden strzał przeciwnika nie mógł dotrzeć do bramki. Czasami udaje mi się w ten sposób skutecznie bronić wyniku nawet przez 15 minut (z niezłymi przeciwnikami).

W każdej drużynie, którą prowadzę, znajdują się również zawodnicy na specjalnych prawach - po prostu lubię danego gracza i pozwalam mu grać, nawet jeżeli nie ma dobrego dnia. Do tej grupy zaliczam zawodników, którzy będąc w mojej drużynie potrafili zdobyć się na jakiś spektakularny wyczyn, na przykład w końcówce meczu strzelić dwie bramki.

Jeśli chodzi o zmiany taktyki... tutaj niewiele innowacji. Gram trochę zmodyfikowanym ustawieniem 5-3-2 Formation. Chyba najlepsze, co wymyślił komputer, grając przeciwko mnie, to ustawienie Counter Attack. Zdarza się, że przy takim ustawieniu przegram nawet z dużo słabszą drużyną, a wtedy zmieniam swoje ustawienie na bardziej ofensywne (!), zwykle pozwala to strzelić bramkę.

Jak nie mogę strzelić bramki przez 60 minut (a mam przewagę), ustawiam środkowego pomocnika na pozycji Supportera, a defensywnym pomocnikom każę biegać do przodu. Po strzeleniu bramki zwykle wracam do standardowego ustawienia.

W meczach z dużo lepszymi od siebie rywalami staram się robić swoje i jeśli uda mi się pierwszemu strzelić bramkę, systematycznie cofam kolejnych zawodników coraz bliżej mojego pola bramkowego.

Jeżeli przegrywam ważny mecz, wpuszczam na boisko doświadczonych zawodników i ustawiam linię pomocy bardziej ofensywnie. Nigdy nie każę biegać środkowym obrońcom do przodu (mam trzech) - robią to tylko boczni (i to przez cały mecz). Nie rzucam też wszystkich w panice do przodu, bo takie posunięcie kończy się zwykle stratą, a nie zdobyciem bramki.

Jeżeli przeciwnik nie osiągnie znaczącej przewagi w meczu, robię swoje. Zmieniam tylko tych zawodników, którzy grają słabo, a nie tych, którzy są zmęczeni.

Paweł Brodziński (flail@student.uci.agh.edu.pl)

Myśli zbierał i wybierał

Kristoff, poszukiwacz złotych... myśli
kristoff@gambler.com.pl



AEROKLUB GAMBLERA

Witam wszystkich w kolejnym wydaniu klubu aeronautów. Dzisiaj, jak zwykle, mnóstwo listów, sprawozdań i innych arcyciekawych tekstów. Na początek podam odpowiedzi na pytania konkursowe z nr. 2/99 - w poprzednim numerze zmieściły się, niestety, tylko nazwiska zwycięzców.

1. Wymień najsłynniejszy polski dywizjon biorący udział w bitwie o Anglię.

Odpowiedź mogła być tylko jedna: **Dywizjon 303**. Na to pytanie chyba wszyscy odpowiedzieli prawidłowo.

2. Wymień dwa samoloty o zmiennej geometrii skrzydeł.

Zasadniczo nie mieliście z tym problemów, choć zdarzyło się kilka kwiatków, np. F-117.

3. Który samolot nazywany jest „Dziką Świnią"?

I tu Was zażyliśmy. Prawidłowa odpowiedź brzmi **A-10 Thunderbolt II**. Uznawaliśmy też odpowiedzi bez II lub bez słowa Thunderbolt, a odpowiedzi w stylu „A-10 Tank Kiler" dawaliśmy do zjedzenia naczelnemu. Ludzie, nie ma takiego samolotu. To jest tytuł gry!

4. Kto z polskich pilotów, biorących udział w II wojnie światowej, miał na koncie najwięcej zestrzeleń?

Oczywiście **Stanisław Skalski**. Podawaliście różne liczby zestrzeleń, ale tego elementu odpowiedzi nie braliśmy pod uwagę. Niestety, nie wszystkim udało się udzielić prawidłowej odpowiedzi.

5. Samolotem jakiego koloru latał „Czerwony Baron"?

Pytanie ulgowe. Wszyscy „zgadli". Oczywiście **czerwonym**.

6. Ile silników miał B-17 „Flying Fortress"?

Następne pytanie ulgowe. Oczywiście **cztery**.

7. Jak nazywał się B-29, który zrzucił bombę atomową na Hiroszimę?

Enola Gay - niby oczywiste, a sporo osób się pomyliło. Uznawaliśmy odpowiedzi z drobnymi błędami w pisowni.

Na konkurs przyszło około stu odpowiedzi, z tego 30% pocztą elektroniczną, a reszta na kartkach pocztowych. Około 80% odpowiedzi zostało uznanych za prawidłowe. Dwie odpowiedzi przyszły nawet od przedstawicielek płci pięknej. Zapraszamy, ujawnijcie się i napiszcie coś o sobie. Erectusowi i Generalissimusowi oczy zbieleją, jak zobaczą, że AG czytają dziewczyny i jeszcze piszą do nas.

Teraz pora na dalszy ciąg sprawozdania z PTW. Oto pełny zapis walki finałowej, który postanowiłem zamieścić na łamach AG z kronikarskiego obowiązku oraz ze względu na niewątpliwe walory dydaktyczne.

Mateo vs. Bart Lee

Czas: 08.02.1999 r., godz. 20:00-21:15
Wynik: 1:4 dla Barta
Samoloty w kolejnych rundach (w nawiasie punkty w danej rundzie):
Mateo: Spitfire Vb (0,5), Spitfire Vb (0,5), Spitfire Vb (0), Spitfire Vb (0), Spitfire Vb (0)
Bart: FW 190 D9 (0,5), Spitfire IX (0,5), Spitfire XIV(1), Spitfire Vb(1), Spitfire I(1)

Sprawozdanie Barta

Spotkaliśmy się na ICQ punktualnie o godzinie 20:00.

Nisko wiszące, czarne burzowe chmury (za oknem) nie zapowiadały niczego dobrego. Już pierwszy lot próbny wykazał idealną jakość połączenia, więc o kolejnym przełożeniu terminu walki nie mogło być mowy. Żarty się skończyły. Po dwóch kolejnych lotach rozpoznawczych, wróciliśmy na chat.

Wybór broni odbył się bez komplikacji - pierwszy wybierał Mateo. Ku mojemu zdziwieniu, pięć razy z rzędu wybrał brytyjskiego uniwersalnego mordercę - Spitfire Vb. Cóż... W pewnym stopniu byłem na to przygotowany. Emocje jednak nie opadły - kiedy wychodziliśmy na arenę stało się jasne, że jeden z nas już nie wróci ;-)

Fly!!!

Gdy minąłem przeciwnika, oddałem drąga, rozpędzając maszynę do 600 km/h. Przeciwnik szybko zorientował się w sytuacji i zaprzestał pogoni, przechodząc do wznoszenia. Postąpiłem tak samo - mój sprzęt wznosił się szybciej. Atak czołowy rozpocząłem z niewielką przewagą wysokości. Prędkość szybko skoczyła do 500 km/h - Spit rósł w celowniku z każdą sekundą. Otworzyliśmy ogień, niska skuteczność, minięcie - bez rozstrzygnięcia. Powtórzyłem początkową procedurę, Mateo został z tyłu. Wznoszenie, nawrót.

Musiałem bardziej przyłożyć się do celowania. Zauważyłem, że przeciwnik znowu idzie prosto na mnie - pomyślałem: „desperat". Po chwili zrozumiałem - różnica uzbrojenia wcale nie przemawia na jego niekorzyść. Ostrzał czołowy rozpoczęliśmy niemal jednocześnie, na granicy zasięgu broni. Z odległości 4 moje pociski kompletnie zrujnowały lewe skrzydło Spita, buchnął ogień i... prawe skrzydło mojej Foki także zaświeciło czerwienią płomieni.

Remis.

Ruszyliśmy ponownie. Moja taktyka nie zmieniła się zasadniczo - Energy Fight był jedyną szansą uzyskania przewagi w konfrontacji z Vb. Po pierwszym ataku czołowym, w którym straciłem jedną lotkę, popełniłem błąd: mając niewielką przewagę wysokości, postanowiłem ponowić atak, licząc na element zaskoczenia. Nic z tego. Mateo szybko odgadł moje zamiary, przeleciał nad moim Spitem, wykonał Split-S i wyszedł na moją 6 w odległości 4 - zrobiło się gorąco. Miałem zbyt małą prędkość, żeby uciec spod ognia Vb - zacząłem więc wykonywać przedziwne uniki, nie wychodząc jednak z lotu na wprost. Wiedziałem, że próba dogfightu bardzo szybko zakończy się dla mnie bliskim spotkaniem z... Ogień Matea był uporczywy, ale jak na tę odległość, mało skuteczny - mimo przyjęcia kilku trafień, mój Spit IX nie odniósł poważniejszych uszkodzeń. Szczęście nie mogło jednak trwać wiecznie - po następnej celnej serii odpadła druga lotka. Zacząłem żegnać się z maszyną.

Nagle - olśnienie: przecież mam jeszcze ster kierunku!!! Jak się okazało, był to strzał w dziesiątkę. Szaleńcze uniki uchroniły mnie przed dalszymi atakami Vb. W końcu Mateo zaproponował remis - koniec ammo. Dla mnie to było wybawienie. Teraz patrzę na grę trochę inaczej - ze strony Mateo był to gest człowieka wysoce honorowego. Przecież mógł spokojnie wylądować, dając mi okazję do roztrzaskania maszyny przy próbie przyziemienia. Dlaczego tego nie zrobił?

Starcie trzecie pokazało, na czym właściwie polega wykorzystanie przewagi mocy silnika i prędkości wznoszenia w EF. W obu tych parametrach mój Spit XIV zdecydowanie przewyższał możliwości Vb Matea. Po wyminięciu tradycyjnie już odszedłem na bezpieczną odległość, psując tym humor przeciwnikowi, który wyraźnie nie mógł się doczekać solidnego dogfightu (sorry, Mateo ;-). Tym razem postanowiłem nie wdawać się od razu w ataki czołowe, lecz wypracować wpierw odpowiednią przewagę wysokości. Spit XIV okazał się idealną maszyną do tego celu.

Gdy byłem trochę wyżej niż Vb, przeprowadziłem pierwszy atak. Tuż przed wejściem w zasięg skutecznego ostrzału zmieniłem kierunek lotu, wymijając Matea z prawej, a po chwili (wykorzystując dużą prędkość) wzbiłem się wysoko ponad jego Spita. Teraz czekałem już tylko na odpowiedni moment, aby wejść w nurkowanie. Kiedy wydawało mi się, że prędkość maszyny przeciwnika spadła znacznie, wykonałem Split-S i otworzyłem ogień, kontynuując lot nurkowy. Niecelnie. Za to ostrzał Matea dosięgnął mojego korpusu - na szczęście niegroźnie. Drąg na siebie i na maxa w górę. Znowu byłem wyżej. Po chwili ponowiłem atak w ten sam sposób - bez rezultatu. Podobne próby podejmowałem chyba jeszcze dwukrotnie, ale wydawało mi się, że mimo kilku trafień nie uszkodziłem maszyny przeciwnika. Straciłem przewagę wysokości prawie o połowę, co mnie poważnie zaniepokoiło. Rzuciłem jeszcze raz okiem za siebie - „niemożliwe!!!" - pomyślałem. Z samolotu Matea zaczęła się właśnie wydobywać czarna smuga dymu. Najwyraźniej pomyliłem się w ocenie - silnik został uszkodzony co najmniej dwa ataki temu. Cóż.... ta nieuwaga mogła mnie sporo kosztować. Na szczęście tym razem była to lekcja za friko.

Lądowanie. Nieco zbyt szybkie przyglebienie - „engl has been killed" ;-).

Kolejny pojedynek zapowiadał się niezwykle emocjonująco. Nie skłamię, jeśli wyznam, że nie było mi do śmiechu. Mateo znany jest bowiem ze znakomitego opanowania dogfightu. Z drugiej strony, zanim wybraliśmy samoloty i rozpoczęli walki, obawiałem się, że jeśli będę stale prowadzić EF, to on wypracuje sobie skuteczne metody obronne i zaczepne. Musiałem zatem zadbać o różnorodność.

Kiedy „bomba poszła w górę", udało mi się uzyskać korzystniejszą pozycję, za mało jednak precyzyjną, by oddać celny strzał. Mateo bronił się wywrotami i odejściami w płaszczyźnie pionowej. Był w tym tak skuteczny, że postanowiłem wyjść z tego młynka w obawie przed straceniem go z oczu. Wyciągnąłem maszynę z nurkowania i rozpocząłem wznoszenie. Mateo dostrzegł to i momentalnie usiadł mi na ogonie. Był jednak trochę niżej, a ja położyłem samolot na lewe skrzydło, kontynuując wznoszenie z równoczesnym nawrotem. Odległość wynosiła 3-4 jednostki. Przeciwnik szedł za mną jak cień, próbując szczęścia w pojedynczych atakach z mojej tylnej półsfery. Kilkakrotnie pociski zagrały na skrzydłach, ale bez efektu. Tymczasem zwiększałem przewagę wysokości. W pewnej chwili zobaczyłem, jak przeciwnik wykonuje chwilowe nurkowanie w celu nabrania prędkości do kolejnego ataku. Kiedy prawie zniknął za moim ogonem, wiedziałem, że to właściwy moment: opuściłem nos i, zaciągając drążek, wykonałem wywrót. Maksymalnie zaostrzyłem kąt natarcia w zakręcie przy wyjściu z figury. Minąłem przeciwnika za jego ogonem i, korzystając z dużej prędkości, starałem się jak najszybciej wyjść na jego szóstą. Mateo momentalnie znurkował w zakręcie, aby umożliwić sobie

odejście. Na jego nieszczęście, po wykonaniu następnych dwóch okrążeń połączonych z dużą utratą wysokości, znaleźliśmy się tuż nad ziemią. Nie udało mi się, co prawda, usiąść przeciwnikowi na szóstej, ale przy każdym okrążeniu przez około 2 s Mateo znajdował się w oczku mojego celownika. Dwie pierwsze próby zakończenia starcia nie powiodły się. Trzecia okazała się ostateczna - lewe skrzydło wrogiego Spita stanęło w ogniu.

Znowu lądowanie. I znowu ten sam błąd ;-)

Piąte starcie zaczęło się (ku mojemu zaskoczeniu) od stwierdzenia Matea: „czuję, że przegram". Hmm - nie traktowałem tego poważnie - Spit I jest zwrotny, ale przy odpowiednim wykorzystaniu mocy silnika Spit Vb nie powinien dać mu szansy. Przy wyborze tego modelu (Spita I) kierowałem się, prawdę mówiąc, skłonnością mojego przeciwnika do wdawania się w walkę kołową. Miałem rację.

Po minięciu, Mateo (IMHO prawidłowo) odszedł na pełnej mocy, sposobiąc się do przeprowadzenia EF. Zareagowałem na to spokojnym wznoszeniem, w oczekiwaniu na atak - po chwili nastąpił. Rozpędziłem maszynę, lecz nie uderzyłem od czoła - konfrontacja z działkiem 20 mm mogłaby mieć smutne konsekwencje. Mateo nie udało się przed minięciem mnie ulokować celnej serii w konstrukcji mojego ptaszka, a ponieważ leciałem pod kątem około 45° w stosunku do osi symetrii kadłuba jego Spita, istniała obawa, że w wyniku ostrego zwrotu przeciwnik wyjdzie mi na ogon. Tak się też stało. Chodź sytuacja tego rodzaju nie należy do moich ulubionych, miałem jednak powody, by uwierzyć w możliwość wygranej - weszliśmy bowiem w dogfight, a Vb utracił przewagę prędkości w wyniku ostrego zwrotu. Położyłem samolot na lewe skrzydło i pociągnąłem drążek na siebie, dbając, by nos nie opadł poniżej linii horyzontu. Przeciwnik kilkakrotnie próbował atakować, ostrzeliwując mnie krótkimi seriami - straciłem lotkę i klapy. Kontynuowałem jednak rozpoczęty manewr, a po chwili uzyskałem spodziewany rezultat - powoli wyszedłem z pola ostrzału Mateo, zmuszając go do nadrabiania braków w zwrotności przez obniżanie lotu dla nabrania szybkości. Jeszcze jedno, dwa okrążenia i samolot Matea zaczął zostawać w tyle za moim ogonem. Poczekałem na odpowiedni moment i błyskawicznie wszedłem w „wolne Yoyo". Korzystając z nagłego przyspieszenia, w krótkiej chwili ze zwierzyny stałem się myśliwym. Przykleiłem się do ogona Spita Vb i zacząłem razić go ze wszystkich ośmiu posiadanych kaemów. Mateo próbował jeszcze ucieczki w nurkowaniu i dzikich unikach - byłem jednak za blisko, aby zdołał uciec, a Spit I zbyt zwrotny, by Mateo mógł się wywinąć. Chociaż kilka strzałów było celnych, jego samolot nie zdradzał żadnych widocznych uszkodzeń. Wreszcie, przy którymś z kolei wywrocie, seria z mojej gorącej ósemki ugodziła w sam środek kabiny załogi: „pilot kill".

Lądowanie. Tym razem, mimo braku klap, z jedną sprawną lotką i kończącym się paliwem - bez uszkodzeń.

Pojedynek dobiegł końca, a wraz z nim pierwsza edycja Polskiego Turnieju WarBirds (mam nadzieję, że nie ostatnia). Ta walka o najwyższe laury była zarazem najbardziej emocjonującym i wymagającym pojedynkiem, jaki stoczyłem w ramach rozgrywek turniejowych. Nie miałaby na pewno takiego charakteru, gdyby nie kunszt i honorowa postawa mojego konkurenta, a zarazem bliskiego kumpla - Mateo. Wielkie dzięki, stary, za niesamowite chwile spędzone w internetowych przestworzach - to było wspaniałe doświadczenie. To tygrysy kochają najbardziej!

Trzymajcie się ciepło, everybody!

Sprawozdanie Matea

Sam bym tego lepiej nie ujął. Piękna walka, sprawiedliwy wynik. Bart wykazał duże umiejętności zarówno pilotażowe (natychmiast wykorzystywał mój najmniejszy błąd), jak i taktyczne. Wiedział, że EF nie jest moją mocną stroną i wykorzystał to (gdyby zrobili to moi poprzedni przeciwnicy, nie wiem, czy dotarłbym do finału ;-). Na koniec wiadomość od rzekomo zabitego w ostatniej walce pilocika. Przeżył, powoli dochodzi do siebie. Prosił przekazać wyrazy uznania i gratulacje swojemu niedawnemu przeciwnikowi. Ma nadzieję, że jeszcze będzie miał okazję się z nim zmierzyć ;-). Przyłączam się do tych życzeń.

Su-27 Flanker

Przeczytałem w nr. 1/99 uwagi MishY na temat Su-27 i, zachęcony do podzielenia się swoimi problemami związanymi z tym symulatorem lotu, zasiadłem do pisania.

Mam jeden problem. W jaki sposób wyszukiwać cele za pomocą radaru. Pół biedy, gdy cel jest namierzony w pierwszej fazie walki. Jednak gdy go zgubię, trudno mi ponownie namierzyć.

Choć mam oryginalną instrukcję, nie mogę się doczytać, w jaki sposób, manewrując klawiszami ; i . odnaleźć wraży samolot. Instrukcja mówi, co prawda, że w ten sposób pochylam antenę radaru w górę i w dół. Brak jednak czegoś takiego jak skala wysokości czy skala pochylenia na panelu wyświetlacza. Omiatam więc horyzont na wyczucie. Jeżeli mój cel znacznie obniżył wysokość, nie wiem, na ile mam pochylić antenę omiatającą widnokrąg.

Zaskoczyło mnie także, że podczas przesuwania anteny wskaźnik jej położenia doszedł do sylwetki samolotu, a następnie pojawił się za nią. Spogląda do tyłu?

To samo jest z klawiszami , i / używanymi do omiatania horyzontu w poziomie. Zauważyłem, że niezależnie od skali, w jakiej prezentowany jest teren, oba znaczniki poruszają się skokowo: przy każdym naciśnięciu - o tę samą wielkość kątową.

Zajmowałem się kilkoma symulatorami, między innymi F/A-18 Hornet i jego wersją rozwojową F/A-18 Hornet: Korea. Muszę przyznać, że oba, a szczególnie ten drugi, uzupełniony 240-stronicową instrukcją na CD, wywarły na mnie jak najlepsze wrażenie. Zasadzie pracy radaru poświęcono tam kilkanaście stron (...). Program, choć jego tematyka jest trochę uboga, solidnie oddawał pracę urządzeń wewnętrznych Horneta.

Stąd właśnie biorą się moje pytania o pracę radaru Su-27. Zwłaszcza że instrukcja, zarówno ta dołączona do instrukcji, jak i zawarta na CD przytacza różne dane nawet na temat jego możliwości bojowych. Tak więc na wstępie dowiadujemy się, że radar Żuk-27 wykrywa cele z odległości 240 kilometrów, a śledzi je z odległości 185 kilometrów (nie wiadomo, o jakie cele chodzi), jednocześnie mogąc zaatakować 2 z nich (czy to aby prawda?), natomiast w rozdziale poświęconym samemu radarowi parametry te określone są już skromniej: 150/100, a o zaatakowaniu dwóch celów się nie wspomina. Innym lapsusem jest próba tłumaczenia: „maksymalny zasięg śledzenia celów wynosi około 100 kilometrów dla celów znajdujących się z przodu i 55 kilometrów dla celów znajdujących się z tyłu". Nie wiadomo, co podziwiać: czy zręczność tłumacza, czy poziom radzieckiej elektroniki. (...)

Na zakończenie chciałbym zapytać, jak oceniasz F/A-18 Hornet (jeżeli go znasz). Czy mógłbym uzyskać kontakt z kimś, kto próbował swoich sił za sterami Szerszenia?

Czy możliwe byłoby uzyskanie kontaktu z MishĄ? Próby znalezienia kogoś, kto interesowałby się Su-27 w Szczecinie, choć podejmowane kilkakrotnie, nie dały rezultatu.

Tadeusz Cieślak (zbynek@inet.com.pl)

Najpierw zacznę od kwestii technicznej. Dane radaru Su-27 pochodzą z książki „Encyklopedia: Współczesne Lotnictwo Wojskowe" Michaela Taylora.

„Radar: radar impulsowo pulsacyjno-dopplerowski typu RŁPK-27, do wykrywania i śledzenia celów na tle ziemi. Wykrywa cele na odległość 240 km, a śledzi - do 185 km. Może jednocześnie obserwować 10 celów. Naprowadza rakietę tylko na jeden cel".

Nasz ekspert od Suchoja, Yennefer, jak dotąd nie zaobserwował opisanego przez Ciebie, dziwnego zachowania radaru. Sugeruję zakup najnowszej wersji. W związku ze sporą liczbą listów na temat Su, Yen planuje napisać tekst o błędach w tej grze, więc przysyłajcie nam wszystkie głupotki, jakie wyłapiecie.

Hornet i jego rozszerzona wersja bardzo nam się spodobały. Do premiery Falcona 4.0 były absolutnie nie do pobicia pod względem realizmu. Myślę, że korzystając z list dyskusyjnych powinieneś znaleźć chętnych do pogrania zarówno w F/A-18, jak i w Su-27. Zapraszam na naszą firmową listę. Szczegóły w AG on-line.

Mam Suchoja od prawie roku, opanowałem dogfight i inne bajery, ale z Gamblera dowiedziałem się, że coś z moją ukochaną grą jest nie tak. Mój samolocik prowadzi się jak po szynach. Nie mogę zrobić agrafki i ranwersu. Trochę się przeraziłem, ale okazało się, że jak wyłączę system kontroli steru wysokości (ACS), to mój samolot wierzga, robi agrafkę, ranwersy i inne bajery, a jak przeciągnę, to tracę kontrolę. (...) I jeszcze jeden problem. Tryb multiplayer jest chyba skopany. (...) Misja zaczyna się normalnie (free flight), ale po chwili dokładnie w tym samym miejscu, gdzie się „urodziłem", pojawia się mój przeciwnik. Mam go na 6 i w ogóle jest do bani. A jak zaliczę glebę, to trzeba łączyć się od nowa (...)

Tyle samo rozbić co startów życzy

Beee the Maverick numer dwa
beee@s-lo.tarnow.ipl.net

Wszystkie agrafki i ranwersy da się wykonać bez wyłączania systemu ACS. Latanie bez ograniczenia kąta natarcia z jednoczesnym użyciem padlocka jest niemożliwe, więc tego nie stosujemy. Jedyny problem występuje przy ranwersie. Flanker nie chce złapać ładnej rotacji, więc ranwers siłą rzeczy wychodzi dość obszerny. Zaś w trybie multiplayer wystarczy w załadowanej misji przesunąć w edytorze punkt startu samolotu, zmienić kierunek początkowy na jednym z komputerów i wszystko będzie w porządku.

Tyle na dzisiaj. Za oknami wiosna, więc warto na chwilę oderwać się od symulatorów i spełnić wymagania tzw. higieny lotniczej. Odrobina tlenu nikomu jeszcze nie zaszkodziła. Trzeba dbać o formę, bo skończymy jak zasuszeni generałowie albo insze magusy.

Gen. TopGun
topgun@gambler.com.pl



MAGIC & MAYHEM - CZ. 3

rozwiązania

[W nawiasach kwadratowych umieściłem dopiski ViZa, który w Magic & Mayhem stosował inne czary i inną taktykę - Zgred.]

Camelot

Zadania: Pokonać Mordreda - 50 punktów; uwolnić Ariadnę - 20 punktów; zdobyć Emerald Tablet - 30 punktów. Ariadna i Lancelot nie mogą zginąć.

Znajdujesz się w zamku Camelot wraz z sir Kayem [oraz, jeśli przetrwali poprzednie scenariusze, z Pellinorem i Sir Galahadem]. To całkiem spory, dwupoziomowy labirynt. Na pierwszym poziomie są dwa źródła mana, na podeście, nad miejscem, gdzie uwięziono Lancelota i Ariadnę. Zajmij te źródła, ale nie odchodź, dopóki nie postawisz na straży co najmniej czterech Champions of Chaos - będą je atakować m.in. hordy Wampirów. Pamiętaj, aby od czasu do czasu uzdrawiać Ariadnę, bo trucizna non stop odbiera jej zdrowie. Nie podchodź pod klatkę - za chwilę rozpocznie się tam walka dwóch rycerzy. Zejdź na dół, do kanałów, zajmij dwa źródła mana i zostaw przy nich silną obstawę. Możesz uwolnić już Lancelota i Ariadnę. Idź z nimi na górę (kiedy byłem w kanałach, moi Championi pokonali atakującego ich Mordreda) i zbliż się do klatki. Lancelot pogodzi ze sobą obu rycerzy, dołączą do Ciebie. Znajdź komnatę, gdzie jest Okrągły Stół, naciśnij jeden z przycisków, wejdź do środka i zabierz Emerald Tablet. Używałem tu czarów: Cure, Champion of Chaos, Wraith, Scythian Bow oraz Magic Sphere.

Carleon

Zadania: Zabić Mordreda - 60 punktów; zdobyć Silver - 30 punktów; uzdrowić Ariadnę - 40 punktów.

Ershak, szef wioski Brownie (mieszka w jednym z domów), wyjawi Ci hasło otwierające drzwi kościoła. Są w nim dwa źródła mana Mordreda, poza tym tylko tu możesz uzdrowić Ariadnę i tu pojawi się portal. Na mapie są trzy inne źródła mana. Nie miałem czasu przywoływać Championów, więc załatwiłem Mordreda Feniksami i Wraithami. Jednorożcom Ariadny dawałem Scythian Bow, by mogły się z daleka bronić przed Redcapami. Przy ciele Mordreda znajdziesz Silver. W tym scenariuszu stosowałem czary: Feniks, Wraith, Cure oraz Scythian Bow.

Anglesey

Zadania: [znaleźć Drum of Convocation - 30 punktów]. Ariadna nie może zginąć.

Głupi i nudny scenariusz. Zaczynasz w zamkniętym pomieszczeniu. Dobrze się przygotuj, zanim stamtąd wyjdziesz. W komnacie są bardzo szybko odradzające się zasoby mana. Zbierz Championów Chaosu (ilu możesz) i rusz na zamek. Przeciwnikami będą najsilniejsze stwory: Championi oraz Smoki. Portal znajduje się w zamku strzeżonym m.in. przez ogniowe armaty na dachu (kiedy wykończysz obsługę, przestaną działać). Scenariusz nudny, na dodatek nie mogłem otworzyć skrzyni w labiryncie. Pomyślnie rozwiązałem teleportacyjną zagadkę, znalazłem się przed skrzynią, ale ta nie reagowała na rozkaz. Stosowałem czary: Champion of Chaos oraz Cure. [Na tej mapie najlepiej stworzyć Smoka, wytrenować go, aby został królem i przekabacić wszystkie inne Smoki na swoją stronę].

Dinas Emrys

Zadania: Pokonać Overlorda.

Zadziwiające, poziom nie jest bardzo trudny, za to szalenie denerwujący. W zamku jest wiele źródeł mana, a Overlord potrafi szybko odbijać te, które już zdobyłeś. Niestety, Overlorda trzeba pokonać trzy razy (dwa razy przenosi się w nowe lokacje, za trzecim razem przepada ostatecznie), aby odnieść zwycięstwo. Na początku zajmij trzy źródła mana, które są poza zamkiem, potem staraj się jak najszybciej opanować następne. Zdobytych źródeł pilnuj, bo Overlord potrafi bardzo szybko pojawiać się, gdzie zechce. Ostatni cios zadałem mu czarem Magic Sphere, ale najpierw osłabiły go Wraithy oraz Feniksy. W tym scenariuszu używałem czarów: Magic Sphere, Champion of Chaos, Troll, Wraith, Feniks, Cure, Unicorn oraz Teleport, a poza tym wszystkich zaoszczędzonych statuetek.

Jacek Piekara



RETURN TO KRONDOR

rozwiązania

Wstęp

Do miasta przybyła właśnie nowa czarodziejka krondorskiego dworu i musisz przyprowadzić ją do pałacu. Przedtem możesz porozglądać się po zaułkach - jeśli to zrobisz, czekać Cię będzie kilka walk (gdy potrzebujesz pomocy medycznej, idź do świątyni na północy). Czarodziejkę znajdziesz przy północnych bramach miasta. Udaj się z nią do pałacu.

Gdy będziesz rozmawiać z żołnierzami, zobaczysz biegnące dziecko, dziewczynkę. Kiedy ucieknie, idź za nią (jest w kącie, przy pałacowym murze) i wysłuchaj jej opowieści. Udaj się do Poor Quarter i podejdź do uzbrojonego mężczyzny zagradzającego przejście. Możesz zaatakować go albo w imieniu księcia zażądać przejścia (w obu wypadkach będziesz mógł wejść do domu). Jeżeli zatakowałeś strażnika, czeka Cię natychmiastowa rozprawa z resztą bandy. Jeżeli przeszedłeś spokojnie, Jazhara porozmawia z szefem złoczyńców - ma do wyboru: zgodzić się z jego argumentami, dyskutować albo odmówić. Najwięcej punktów doświadczenia można zdobyć, odmawiając - wywołuje to walkę, podczas której do bandytów przyłącza się strażnik z ulicy. Po uwolnieniu dzieci, zamkniętych w klatce na piętrze, porozmawiaj ze strażnikami na zewnątrz i udaj się do pałacu.

Rozdział pierwszy

Do kompanii dołącza William. Zadaniem grupy jest znalezienie najemników opłaconych przez człowieka nazywanego Bear, którzy wykończyli ukochaną Williama. Gdy rozprawisz się z bandytami, po wyjściu z domu zobaczysz walki na ulicach. Bandyci opanowali miejskie więzienie - musisz ich stamtąd wykurzyć. Spenetruj najpierw parter, a potem podziemia (porozmawiaj z pijakiem) oraz piętro. Na piętrze weź w krzyżowy ogień pytań więziennego pisarza i oskarż go o współudział. Kiedy zejdziesz na dół, okaże się, że któryś z bandytów wymknął się obławie. Teraz Twoja droga prowadzi do obskurnej knajpy w Ye Bit Dog. Porozmawiaj z barmanem i przekup go, by dał Ci klucz do pokoju Knute'a na piętrze. Czeka Cię walka z bandytami.

Rozdział drugi

Misja rozpoczyna się na progu miejskich podziemi. Podziemia nie są specjalnie skomplikowane, a Twoim zadaniem na początku jest dotarcie do „ronda", od którego odchodzi kilka korytarzy. Po drodze zobaczysz potwora (i zwłoki jego ofiar), a także bandytów. Możesz z nimi walczyć lub porozmawiać. Jeśli spróbujesz zapuścić się w korytarz wybrukowany ciemnożółtymi płytami, będziesz musiał zmierzyć się z pięcioma bardzo groźnymi Keshianami, używającymi zatrutych sztyletów. Na końcu tego korytarza jest ciemna dziura (jeśli w nią zajrzysz, zyskasz punkty doświadczenia).

Drugi ważny korytarz to ten rozświetlony pochodniami. Kiedy na Twej drodze pojawi się trzymający straż bandyta, możesz zaatakować (przybędą mu posiłki) lub zawrzeć układ. W zamian za zlikwidowanie potworów bandyci wskażą Ci miejsce pobytu Lucasa. Wejdź w następny korytarz i idź aż do końca, gdzie znajduje się zejście. Zabij potwory i koniecznie zniszcz ich jaja. Teraz możesz wrócić do bandyty - przepuści Cię. Na końcu korytarza jest cela Lucasa. Gdy będziesz z nim rozmawiał, pojawią się bandyci. Kiedy ich zabijesz, możesz obejrzeć salę pełną złota.

Rozdział trzeci

William zostaje wysłany przez księcia Aruthę z misją. Pomoże Ci James i Jazhara. Trzeba wyłowić z wraku statku bardzo ważny artefakt, a dokonać tego może tylko gildia zajmująca się wydobyciem wraków. Niestety, kiedy dotrzesz do niej (Sea Gate Sector) okaże się, że mistrz gildii nie żyje, prawdopodobnie zabity przez osobnika o imieniu Kendaric. Pogadaj z człowiekiem, który zastępuje zmarłego (pokój ze schodami), i poproś, aby pozwolił Ci wejść na piętro. Zbadaj pokój Kendarica oraz zabitego mistrza. Wejdź do pokoju jego zastępcy. Musisz wrócić tu o zmroku.

Prześpij się na zewnątrz i wieczorem wróć do budynku. Wejdź znowu do pokoju zastępcy i znajdź obciążające go dokumenty. Prześpij się znowu, po czym porozmawiaj z zastępcą, oskarżając go o śmierć mistrza. Teraz musisz wybrać się do karczmy, miejsca spotkań wszelakich mętów. Porozmawiaj z barmanem i najpierw pokaż mu dokument, a potem okłam go (najwięcej punktów doświadczenia). Przejdź tajnymi drzwiami za barem, tam czeka Cię pojedynek z dwoma bandytami. Kiedy zejdziesz na dół, w dużym pokoju opadnie Cię aż czterech morderców. Niestety, nie ma szans, aby Jazhara przetrwała tę walkę (nie zarobi więc punktów doświadczenia), bo zawsze atakuje ją dwóch bandytów. Po pokonaniu morderców czeka Cię jeszcze gorsze spotkanie. Za drzwiami kryją się czarnoksiężnik oraz wywołany przez niego demon, który potrafi zadawać bardzo silne ciosy. Na początek najlepiej załatwić maga, bo rzuca na Jamesa czar ślepoty. Najlepiej niech Jazhara rzuci zaklęcie Speed as Thought na Jamesa, a wtedy on poradzi sobie z potworem. Demon jest odporny na ogień.

Po walce koniecznie obszukaj półkę. Wśród innych wartościowych przedmiotów znajdziesz na niej również Scroll of Ship Wrecking. Abyś mógł go użyć, musisz mieć jeszcze jednego maga do pomocy. W dzielnicy bogaczy odszukaj sklepik prowadzony przez ładną dziewczynę o imieniu Morraine. Po rozmowie zaprowadzi Cię do kryjówki Kendarica, który zdecyduje się pomóc w wypowiedzeniu zaklęcia.

W tym scenariuszu jest niewielki sub-quest. W dzielnicy bogaczy znajdziesz obrabowany sklep jubilera i zrozpaczonego właściciela. Zaoferuj mu pomoc i zejdź do podziemi (wejście pod niedźwiedzią skórą na podłodze). Kiedy znajdziesz się w pobliżu rozwidlenia korytarzy, pojawi się grupka złodziei. Wydaj najpierw komendę Wait, a potem Follow. Złodzieje zaprowadzą Cię do swej tajnej kryjówki. Jest tam dość silny mag, którego musisz zlikwi-

dować w pierwszej kolejności. Zabierz, co jest do zabrania (przeczytaj dokument świadczący o tym, że zostałeś wciągnięty w pułapkę), i wróć do sklepu. Gdy oskarżysz właściciela o współudział, czeka Cię następna walka.

Rozdział czwarty

Banalna misja polegająca na pokonaniu najemników. Dowodzisz Williamem i kilkoma żołnierzami. Jednego z najemników szczególnie trudno pokonać, ale załatwią go łucznicy. Podczas spotkania z więźniem najpierw wydaj komendę Talk, a potem obiecaj mu wolność w zamian za zeznania.

Rozdział piąty

Wychodzimy z miasta na otwarte przestrzenie! W tym scenariuszu najpierw odwiedź gospodę. Porozmawiaj z Allanem (to ten z bródką, w białej koszuli - podaj mu sekretne słowo), a potem z karczmarzem i jego córką. Jeśli przed rozmową z Allanem zaczepisz drugiego mężczyznę, dostaniesz punkty doświadczenia za zabicie go. Możesz przenocować w gospodzie, choć nie radzę, bo zostanie podpalona. Jeśli jednak zdecydowałeś się nocować, po pokonaniu goblinów natychmiast uciekaj z płonącego budynku. Jeśli wcześniej wyjdziesz na zewnątrz, zmierzysz się z czatującymi tam goblinami. Gospoda co prawda i tak spłonie, ale grupa nie będzie zagrożona.

Udaj się teraz na północ (bezpośredniej drogi nie ma, trzeba iść dookoła) i pogadaj z farmerem, któremu zaginęły dzieci. Na północy mapy znajduje się barykada goblinów, a za nią spore obozowisko tych stworów. Wybrałem opcję ataku całą grupą, a czary Firestorm oraz Maelstrom wysłane przez magów załatwiły problem (no, prawie). W kolorowym namiocie znajdziesz: skrzynię, notatkę ze świadectwem kumania się Beara z goblinami oraz dwójkę dzieci farmera (są w czymś, co przypomina klatkę i kołyskę). Zanim oddasz mu pociechy, skieruj się na zachód. W północnej lokacji jest jaskinia trolli, a w niej można się natknąć na interesujące rzeczy i zarobić trochę punktów doświadczenia (uważaj, bo trolle w każdej turze częściowo zdrowieją!). Teraz udaj się do Widow Point. Na molo zaatakują Cię żywiołaki powietrza, ale szybko uciekną. Drużyna uda się w podróż do miasteczka Haldon Head (w siódmym etapie).

Rozdział szósty

William i dwaj żołnierze stają przeciwko samemu Bearowi oraz jego najemnikom. Nawet nie próbuj walczyć z Bearem, tylko wykończ jego ludzi. Jeśli William przetrzyma jeszcze turę od zlikwidowania bandytów, będzie w stanie uciec i misja zakończy się sukcesem.

Rozdział siódmy

Trafiasz do Haldon Head. Porozmawiaj z właścicielem karczmy. Wypytaj go dokładnie o wszystko (nowe pytania pojawiają się po zamówieniu kolejki). Potem połóż się spać w gospodzie (kwatera jest na piętrze) i wstań wieczorem, około 10.00, by porozmawiać z mężczyzną, który pije przy barze. Potem idź znowu na górę i rozkaż drużynie, aby położyła się spać.

Gdy usłyszysz krzyk przed karczmą, zejdź na dół i sprawdź, co się dzieje. Czeka Cię przeprawa z wampirem - uważaj, ma on bardzo groźną zdolność Life Drain. Może się też zdarzyć, że wampir ucieknie. Nic nie szkodzi, jeszcze go spotkasz. Prześpij się koło chaty wiedźmy (na północy mapy). Rano odwiedź sklepikarza (pierwszy dom na prawo w dzielnicy sklepów; zadaj mu wszystkie możliwe pytania) oraz kowala (ostatni dom na lewo w tej samej dzielnicy). Kowal ma chorą córkę, ale nie pozwoli Ci jej obejrzeć, dopóki nie uzyskasz rekomendacji od kogoś, kogo zna.

Czas odwiedzić chatę drwala (południowy kraniec wioski). Gdy znajdziesz się w tej lokacji, od razu czeka Cię walka z następnym wampirem. W chacie są strzępy pamiętnika oraz magiczny kryształ, zamieniający dzień w noc. Weź magiczny kryształ i idź na cmentarz. Użyj go przed bramą do krypty, a zaroi się tam od wampirów. Wszystkie mają zdolność Life Drain, najlepiej pokonać je silnymi czarami typu Storm Rain lub Firestorm. Jeśli Solon jest ubrany w magiczną zbroję płytową, to wampirom będzie bardzo trudno go ranić.

Po pokonaniu wampirów zabierz skarb przechowywany w trumnie i wróć do gospody. Porozmawiaj z gospodarzem, dostaniesz od niego list rekomendujący dla kowala. Z listem idź do kowala, a Solon uzdrowi jego córkę i przypadkiem odkryje małą tajemnicę. Teraz skieruj się do sklepikarza. Zauważ, że uaktywniła się opcja przeszukania półek. Kliknij na wszystkich, a przede wszystkim na tej, na której pojawia się informacja, że wszystkie trucizny wykupił farmer. Udaj się więc do farmera i znajdź truciznę w zbożu (jeżeli nie przeczytałeś informacji w sklepie, opcja nie uaktywni się).

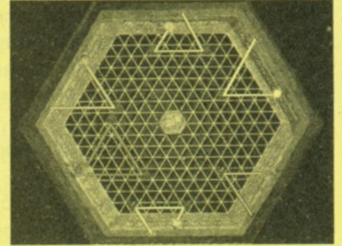
Przeszukując zwłoki farmera, znajdziesz amulet. Daj go jednej ze swoich postaci. Teraz skieruj się do lokacji Pulpit, gdzie przemawia kapłan. Porozmawiaj z nim - czeka Cię walka z nim i gronem jego wyznawców (część wstanie po śmierci i trzeba ich pokonać jeszcze raz). Gdy odniesiesz zwycięstwo, idź do chaty wiedźmy i porozmawiaj z nią.

Rozdział ósmy

William ma przed sobą sześć demonów (trzy pary po dwa), ale ponieważ w tym starciu dysponuje najlepszym mieczem w grze, walka jest banalnie prosta. Gdy uporasz się z koszmarem, spotkasz starca. Obiecaj mu pomoc.

Rozdział dziewiąty

Wejście do ukrytej świątyni jest za kamieniem oznaczonym runami (prawa strona wąwozu). Musisz rozwiązać tu logiczną zagadkę na drzwiach, bo tylko wtedy otworzy się zamek (właściwe ułożenie prezentujemy na ilustracji).



Jeśli pomylisz się po raz trzeci, pojawią się pary szkieletów. Gdy poradzisz sobie z zagadką, trafisz do komnaty pełnej kościanych węży (uważaj, trują). Z tej sali odchodzą dwie pary drzwi (po lewej i prawej stronie tronu). Za lewymi są wrogowie, za prawymi - wrogowie i następne przejście.

Wchodząc z korytarza na piętro, trafisz do pokoju pełnego goblinów, znajdziesz tam ludzi zamkniętych w klatce. Pokonaj wrogów, uwolnij więźniów i obszukaj ciało zmarłego nekromanty. Idź dalej, znajdziesz się w małym labiryncie, w którym trzeba zwiedzić wszystkie lokacje (ja szedłem od prawej do lewej strony). Na końcu czeka Cię walka z przywódcą nieumarłych. Rewelacyjnie działają na niego czary z Path of the Storms. Na koniec zniszcz Czarną Perłę.

Rozdział dziesiąty

Idź do statku po srebrnej drodze (gdy będziesz mniej więcej na środku, pojawi się gromada wrogów). Na statku czeka Cię walka z ogromnym krabem, potem z nieumarłymi i wreszcie ze Smokiem. Smok potrafi się leczyć co turę, byłoby więc najlepiej, gdyby Jazhara i Kendaric rzucili czar Conjure Sky Warrior. Pokonaj Smoka, zabierz artefakt i idź z powrotem srebrną drogą. Na wybrzeżu czekają na Ciebie ludzie Beara (jeden z najemników jest szczególnie odporny). Gdy ich pokonasz, pojawi się William - będzie musiał zwyciężyć samego Beara. Aby się udało, nie wolno od razu wybierać opcji ataku - najpierw trzeba porozmawiać z przeciwnikiem. Pozostało Ci już tylko obejrzeć końcowy film.

Jacek Piekara



Od pierwszego kwietnia (to NIE JEST prima aprilis) duża grupa kart została zabanowana. Oto pełna lista tych kart dla typu drugiego (na którym oparty jest nasz ranking):

- **Recurring Nightmare** (rozpad talii Rec-Sur)
- **Earthcraft** (generujący dużo szybkiej many)
- **Fluctuator** (talie bogate w karty z Cyclingiem)
- **Lotus Petal** (common!)
- **Time Spiral** (jeden z głównych składników byłego Academy Deck)
- **Dream Halls** i **Memory Jar** (ostatnio zaczęły się pojawiać złożone na nich decki, potrafiące „zabijać" przeciwnika BARDZO szybko).

Dokładne informacje na temat banów w innych typach rozgrywki możecie znaleźć na krążku CD w kąciku MTG - katalog \UTILS\MTG. To posunięcie WotC na pewno spowoduje znaczne spowolnienie gry. Uzyskają szansę gracze mający dość turniejów, na których 3/4 to decki złożone na jedno kopyto (np. Rec-Sur), a pozostała część to talie „anty". Moim typem w nowym metagame są talie z dużą liczbą szybkich stworków, np. White Weenie, Suicide Black.

A czym Wy będziecie grać? Napiszcie!

White ViZard (viz@gambler.com.pl)

Fundatorem nagród w rankingu Gamblera jest warszawski sklep **Strefa 51** (Dworzec PKP Warszawa Centralna, Północna Galeria - Pawilon nr. 26, tel. 022 654 98 11).

GAMBLER	RANKING KART	STREFA 51
5E	TP	US
Dane głosującego	ST	UL
(imię) (nazwisko) (ulica) (miejscowość + kod) (telefon + kierunkowy) (e-mail)	EX	Uwagi dot. klubu MTG

W tym miesiącu trochę mniej listów, za to dłuższych. Czekamy z utęsknieniem (zwłaszcza komisarz Aleksiej) na Wasze opinie o Rrrewolucji.

don Pedro z Krainy Dewastowanych Dróg

[Do którego możecie pisać także drogą elektroniczną, pod adresem listy@gambler.com.pl - Alx.]

Win i Kwak

Chciałbym poruszyć temat Wind 9x, którym ostatnio często zajmujecie się w Gamblerze. Jestem studentem informatyki, więc uważam się za osobę kompetentną ;-). Po kolei:

1. Jeżeli chodzi o tzw. wolny rynek i zdrową konkurencję, to w przypadku systemów operacyjnych rzeczy te praktycznie nie istnieją. Gracz nie ma żadnego wyboru (chyba że ktoś lubi grać w Kwaka pod Linuxem - opcja dla szurniętych). Nie produkuje się gier na inną platformę i koniec. [Czy to jest wina firmy Microsoft? - Alx]

2. Windy to programy BEZNADZIEJNE. Nie spełniają podstawowego wymogu stawianego systemom operacyjnym - nie są stabilne. Windy nie wieszają się „z winy konkretnych gier", tylko z własnej. Gdy ktoś pisze system operacyjny, powinien liczyć się z tym, że użytkownik będzie z nim wyczyniał cuda (w tym uruchamiał nie do końca przetestowane programy), ale system operacyjny, jako „serce" komputera, nie powinien się z tego powodu wywalać. Komputer, na którym piszę ten list, daje sobie w tej chwili radę z ponad trzydziestoma programami jednocześnie (w tym z kilkoma skomplikowanymi obliczeniami) i nie wykazuje chęci do zawieszenia się. Tylko że to jest porządny system (Solaris). Czasami myślę, że programiści Micro$oftu, to banda amatorów. Podobno w W98 usunięto 3000 błędów W95. Jestem jednak pewien (i myślę, że nie ja jeden), że wprowadzono wiele nowych.

3. W95 w zależności od konfiguracji, używanych sterowników itp. zajmuje w pamięci około 14 MB, czyli w teorii da się uruchomić na komputerze z 8 MB. W98 zajmuje aż 21 MB, więc życzę dużo szczęścia. Stawiam piwo każdemu, kto zmusi windy 98 do stabilnej (jak na windy, oczywiście) pracy na kompie z 8 MB RAM.

4. Jedna z podstawowych rzeczy, jakiej uczą o programowaniu na studiach, to oszczędność. Program powinien być nie tylko szybki, ale też używać niewiele pamięci. Programiści Micro$oftu poszli jednak po linii najmniejszego oporu. Na dodatek „ulepszyli" windy, dodając tzw. preload. Z grubsza polega to na tym, że przy starcie systemu ładuje się do pamięci partie najczęściej używanych programów, np. kawałki IE albo pakietu Office. Sama idea jest dobra, ale realizacja woła o pomstę do nieba. Preload zżera pamięć, wydłuża i tak długi start systemu. A poza tym, po kiego grzyba mi IE, skoro nie mam w domu dostępu do Internetu?

Teraz o Kwaku i dojrzałości, a raczej o dojrzałości w ogóle. Dojrzałość nie zależy od tego, w co się gra, ile się gra, jak się gra ani nawet, czy w ogóle się gra. Mam 21 lat, gram od 15 lat, nałogowo od jakichś dziesięciu (zabrzmiało jak wyznanie alkoholika). Im jestem starszy, tym mniej gram (tylko i wyłącznie dlatego, że mam za mało czasu), ale i moje preferencje trochę się zmieniły. Przeprowadziłem ankietę wśród kumpli. Wyniki dowodzą, że im człowiek starszy, tym w spokojniejszych grach gustuje. Wnioski nasuwają się same: ludziom starym artretyzm wykręca paluchy i nie mogą już grać w Kwaka. Jednostki genetycznie przystosowane są w stanie grać w FPP do 25 roku życia;-). I na koniec pozytywna informacja: jeden z moich wykładowców przeprowadził ankietę dotyczącą m.in. zainteresowań studentów. 75% studentów informatyki przyznało się do grania. Przypuszczam, że reszta się nie przyznała ;-)

Maciej Norberciak

Napisałem kiedyś, że W98 wykrzaczył mi się kilka razy z winy konkretnych gier, a nie swojej własnej i... Bóg mnie pokarał. Ostatnio komputer kilka razy zawiesił mi się (i to na twardo!) przy próbie przechodzenia z Norton Commandera do programów otwartych w Winie.

Teraz o dojrzałości. Nie zgadzam się, że wybór gry nie wiąże się z dojrzałością. Pomyśl o muzyce. Jak oceniasz człowieka, który uwielbia disco-polo, a jak takiego, który lubi Doorsów, Stinga, Cave'a, czy Collinsa? Założę się o piwo (a co tam, stać mnie!), że ten drugi jest bardziej dojrzały. Nie żebym Quake'a sprowadzał do poziomu disco-polo, ale kiedy widzę facetów biegających w kółko po poziomach, które znają na pamięć, i spędzających godziny na tych samych czynnościach (podbiec, podskoczyć, strzelić, zabrać apteczkę, zabrać broń, podbiec, podskoczyć...), to odnoszę wrażenie, że Bóg nie stworzył komputerów z myślą o wszystkich.

Głód, głód, głód!!!

Ludzie (???), ratujcie!!! Jestem fanem Waszej gazety i jeśli mi nie pomożecie, to szybko wyląduję w kaftaniku bezpieczeństwa w pewnym dobrze znanym zakładzie w Rybniku. Chodzi o to, że starzy zabraniają mi (*#%@&!) grać na kompie. To znaczy mogę, ale dwa razy w tygodniu i to po dwie godziny! I nie ma zmiłuj się. Jak wracam ciężko wkurzony ze szkoły (a nie jest to jeden z tych 2 dni), NIE MOGĘ sobie urządzić dwugodzinnego posiedzenia nad Kwakiem. (...)

Żeby Was wtajemniczyć w sprawę, skrobnę kilka argumentów moich rodziców. Stara (kompletna komputerowa ignorantka) twierdzi, że komp tylko ogłupia i przez niego tracę wszystkie inne zainteresowania (a interesuję się też paroma innymi rzeczami, np. dziewczynami, Magic: TG etc.). Według niej komputer zabiera zbyt dużo czasu potrzebnego na naukę (a oceny mam dobre!). Uważa też, że nie istnieją gry, w których nie ma przemocy (M&M VI to według niej gra z dużą ilością krwi na ekranie).

Stary (zaawansowany informatyk) - sam po sześć godzin siedzi przy laptopie i gada z Tajlandkami - mówi, że zbyt dużo czasu spędzam przed monitorem i zepsuję sobie oczy. Jeśli za dużo pyskuję, kończy się to wpisaniem hasła (gdybym zresetował BIOS to mogę już do domu nie wracać, bo nie wyjdę cały). Nie wiem, czy możecie pomóc, ale poświęciłem pół godziny grania, żeby wyskrobać ten list, więc chociaż spróbujcie.

Azołek

No tak, sytuacja jest trudna, ale nie beznadziejna. Zawsze możesz sobie wyobrazić, że Twoi rodzice są przeciwnikami wszelkiego postępu, że nie masz w domu elektryczności, radia, telewizji itp. Wtedy obecna sytuacja wyda Ci się rajem.

A teraz serio: kiedy wroga nie można pokonać (bo nie ma się armii), trzeba zastosować manewry i zabiegi dyplomatyczne, aby omotać go i przekonać do swych racji. Najprościej byłoby uczynić z Twojej mamy miłośnika gier komputerowych (problem w tym, że wtedy możesz również mieć kłopoty z dostępem do komputera, tylko z zupełnie innych powodów). Oczywiście, trzeba się zastanowić, co może zainteresować kobietę w średnim wieku? Na pewno nie Quake, Tomb Raider itp. Musi to być gra prosta, bowiem początkujący użytkownicy komputerów nie są w stanie docenić gier skomplikowanych (od razu się gubią), interesująca i pozbawiona elementów przemocy.

Może zacząć od SimCity - Krzysztof Król, znany polityk, powiedział w wywiadzie dla Gamblera, że powinien w nią grać każdy minister finansów! Może zastanowić się nad Creatures, w końcu ta gra pobudza macierzyńskie instynkty bliskie każdej kobiecie. Może zaprezentować którąś z prostych gier przygodowych (najlepiej w polskim tłumaczeniu), np. Broken Sword 2, albo rdzennie polską, jak Książę i Tchórz? [Wyznam szczerze: jedyna gra, która spodobała się mojej Mamie to Carmageddon; proszę jednak nie wyciągać zbyt daleko idących wniosków - Alx].

Czekamy na listy. Może ktoś potrafi pomóc Azołkowi?

Linux Only

Ostatnio głośno jest o błędzie roku 2000. Cała afera bierze się z tego, że gdy konfigurowano maszyny nie przewidziano, że za kilkanaście lat ktoś jeszcze będzie z nich korzystał (...).

Przez lekkomyślność redaktorów Gamblera pojawił się inny problem, związany z deklaracją: „2000 stron w roku 2000" – umieszczoną na okładce w nr. 10/94. Ale może źle prorokuję i Gambler wywiąże się z postanowienia (byłoby świetnie).

A teraz o czym innym. Wiele gier zamienia się w legendy jeszcze przed premierami. Liczba plotek o takich „pewniakach" zwaliłaby z nóg niejedno koło towarzyskie starszych pań. Kiedy dziennikarz bierze taką grę do zrecenzowania, myśli, że otrzymał absolutny MEGA HIT. Często zresztą tak jest. Ale co zrobić z grami, które są bardzo dobre, ale nie tak dobre jak w zapowiedziach? Większość rozgoryczonych, rozczarowanych dziennikarzy daje od razu oceny rzędu 60%. A czasem gry są naprawdę dobre.

Na koniec jeszcze wspomnę o ocenie gier. Po pierwsze: czy ocena określa grywalność, czy też ogół czynników, jak grafika, dźwięk i grywalność? Po drugie: wyczytałem, że przy ocenie nie bierzecie pod uwagę ceny gier. No pewnie: jeszcze nie zwracajcie uwagi na wymagania sprzętowe, system operacyjny (np. tylko LINUX), dostęp do Internetu itd. W polskich warunkach cena ma ogromne znaczenie, np. dzięki niej pierwsze produkty TopWare zaistniały na rynku.

Henry W. Akeley

W roku 1994 obowiązki redaktora naczelnego Gamblera pełnił Grzegorz Eider, więc to on jest odpowiedzialny za złożenie tej obietnicy. Przypominamy, że była to odpowiedź na hasełko „100 stron" z małym dopiskiem „chcielibyśmy mieć, a na razie mamy 64" na okładce jednego z konkurencyjnych czasopism. Jako człek poważny, Grzegorz Eider, dyrektor Wydawnictwa Lupus obietnicy zapewne dotrzyma, finansując wydanie numeru-mamuta z własnej kieszeni ;-) [Hasło „2000 stron..." zaproponował jeden z Czytelników Gamblera – red.].

Ocena w Gamblerze dotyczy ogólnego wrażenia, a więc uwzględnia wszystkie czynniki. [Tu się wtrącę w sprawie cen i ocen: zadaniem recenzenta jest przedstawić i ocenić grę. Czytelnik konfrontuje informację z ceną i sam dokonuje wyboru. Dla jednych liczy się, że gra kosztuje 99 zł zamiast 145, dla innych nie jest to takie ważne, a jeszcze innych w ogóle nie obchodzi, bo wszystkie gry kupują po 25 zł. Dlatego odpowiedź na pytanie: „Czy mnie na to stać?" ma charakter indywidualny. Jeśli uważacie inaczej – piszcie. Alx]

My – cud świata

Czytam Wasze pismo od dość dawna. Najstarszy numer kupiony w kiosku, do jakiego się dokopałem, to 6/96. Do kupna namówił mnie kumpel, który, niestety, już nie czyta Gamblera. Muszę przyznać, że była to pierwsza gazeta komputerowa, jaką czytałem i bardzo mi się spodobała (szczególnie zabójcza recenzja gry Worms; jeszcze czasami ją czytam, serio!). (...) Od 10/96 mam wszystkie numery Waszego pisma.

Ostatni (2/99) kupiłem jak zwykle pierwszego, otworzyłem i... szczęka opadła mi do kolan! LUDZIE, TA OKŁADKA JEST 8. CUDEM ŚWIATA!!! (Nie zmieniajcie koloru na inny niż czerwony!). Jeśli reszta reformy (cholera, wszystko dzisiaj reformują!) będzie taka jak okładka, to będę kupować po 4 egzemplarze! (Tak à propos, to okładkę skserowałem i powiesiłem na ścianie). WASZE PISMO JEST SUPER!!! (Tylko trochę brakuje mi konkursów i nagród za listy.) Aha, byłbym zapomniał: artykuł o głośnikach bardzo pomógł mi w wyborze!!

Luc Skywalker

Dziękujemy za ciepłe słowa, Dobry Człowieku. Pozdrów od nas Księżniczkę (Hanowi powiedz, żeby zabrał od niej swoje brudne łapska, bo mu je obetniemy). Niech żyje Imperator, tfu, tfu, znaczy się Rebelia! Artykuł o głośnikach był tak przekonujący, że sam o mało co ich nie kupiłem, zapominając, że przecież korzystam ze słuchawek.

Cool!

Jesteście COOL!!! Gamblera zbieram od 2 lat i nie żałuję. Co miesiąc z niecierpliwością czekam, aż w mojej skrzynce pojawi się (mam prenumeratę) najlepsza gazeta pod słońcem. (...) Kiedy kupiłem pierwszy numer Gamblera, od razu wiedziałem, że to jest to! No, ale teraz czas na OPR. Po pierwsze: w nowych tabelkach oceniających gry powinny pozostać oceny za grafikę i muzykę (pomysł z ceną gry jest super)! Po drugie: po co nakładacie tyle kleju na opakowania od CD? Prawie zawsze opakowanie mi się drze. Po trzecie: powinniście założyć kącik fajnych stron w Internecie. Czasami nie wiem, po co mi modem, skoro znam mało stron. Po czwarte: co się stało z Dr. De Stroyerem? On powinien pisać wszyskie artykuły do VARIA'tkowa. Reszta jest O.K. Na szczególne pochwały zasługują Jacek Piekara i Alex, ale niech inni się nie obrażają.

Uszatyy

Zrezygnowaliśmy z oceniania muzyki i dźwięku, bo naszym zdaniem zaciemniają tylko ogólny werdykt. Co do ilości kleju na kopertach: walczymy z tym. O ciekawych stronach dla graczy pisaliśmy wielokrotnie, dość dokładnie je omawiając, zaś od trzech numerów piszemy regularnie, w dziale Online. Poza tym dużo ciekawych stron odnajdziesz podczas serfowania, przecież wystarczy wejść na stronę jakiejkolwiek firmy, aby zobaczyć spis linków do innych, interesujących miejsc. Ja najczęściej korzystam z: avault.com, ogr.com, screenshots.net, gamecenter.com, gamesdomain.com.

Chlip, chlip

Gdzie się podziały tamte Gamblery? Niedawno przeglądałem moje „archaiczne" wydania Gamblera. Gdy spojrzałem na teksty, kiedy wspomniałem Randalla, dr. De Stroyera i inne duchy (np. Hopkirka), to aż mi się łezka w oku zakręciła. Co się z nimi stało? Odeszli do lepszego świata (bez Gamblera?)? Wyjechali na ciepłe, tropikalne wyspy (bez Gamblera?)? Odeszli do konkurencji (bez Gamblera?)? Nie wiem. My, maluczcy, o tych sprawach nic nie wiemy, ale Wy wiedzieć powinniście! Należy coś zrobić, aby na stronach Waszego pisma znów zagościła szara prawda i czarny humor. Należy dać czytelnikom szanse na poznanie całej marności i niesprawiedliwości świata! Przepraszam, zaszedłem za daleko? Cóż, to pech, ale musiałem wyrzucić z siebie to, co mi od paru dni na wątrobie (i innych organach wewnętrznych) leżało (bez ducha).

RENOCEN

Po wymienionych przez Ciebie osobach zaginął wszelki ślad. Jest to zrozumiałe w wypadku ducha Hopkirka, który mógł się po prostu rozwiać w powietrzu, ale co z pozostałymi osobnikami? Dochodzą nas, co prawda, słuchy, że dr. D. i Randalla widziano ostatnio na Dworcu Centralnym, śpiewających niezprzyzwoite piosenki i nagabujących przechodniów o złotówkę na bułkę (potrzebna im była do przesączenia denaturatu). Zatrzymani przez patrol policji, zjedli jakoby policyjnym psom suchą karmę, przez co zachwiali budżetem całego komisariatu. Inni z kolei mówią [czy chodzi o następnych informatorów z PKP?! – Alx], że nazwiska Randalla i De Stroyera znalazły się na liście współpracowników tajnych służb, opublikowanej przez Monitor Polski, dzięki czemu natychmiast dostali pracę na eksponowanych stanowiskach. Kto wie, która z tych ewentualności jest gorsza?

Dystrybutorzy gier z nr. 5/99

CD Projekt
00-626 Warszawa
ul. Marszałkowska 9/15
tel. (022) 825 82 02
e-mail: cdprojekt@cdprojekt.com
witryna: www.cdprojekt.com.pl

IPS CG
00-626 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. (022) 642 27 66
witryna: www.ipscg.com.pl

L.E.M.
02-916 Warszawa
ul. Chochołowska 3c
tel. (022) 642 99 21, 642 81 65
e-mail: lem@lem.com.pl
witryna: www.lem.com.pl

Mirage
03-933 Warszawa
ul. Obrońców 2c
tel. (022) 616 15 51, 616 15 55
e-mail: webmaster@mirage.com.pl
witryna: www.mirage.com.pl

Optimus S.A.
33-300 Nowy Sącz
ul. Nawojowska 118
tel. (018) 444 05 60
e-mail: intns@onet.pl
witryna: www.optimus.pl

TopWare
43-300 Bielsko-Biała
ul. Kamińskiego 19
tel. (033) 813 03 16
e-mail (dział handlowy): sales@topware.pl
witryna: www.topware.pl

Vulcan Media
53-234 Wrocław
ul. Grabiszyńska 281
tel. (071) 360 95 19
e-mail (dział handlowy):
sprzedaz@vm.wroc.pl
witryna: www.vm.wroc.pl

Young Digital Poland
80-308 Gdańsk
ul. Polanki 124
tel. (058) 554 45 54
e-mail (pomoc techniczna):
service@ydp.com.pl
witryna: www.ydp.com.pl

Od redakcji

Konkurs Warhammer 40,000 – rozwiązanie

Oto prawidłowe odpowiedzi na pytania konkursu z nr. 1/99 Gamblera:

1. Narodziny Slaanesha były wynikiem działań Eldarów.
2. Region, w którym znajdują się bazy Space Marines Chaosu, nazywa się Eye of Terror.
3. Przybrany syn Horusa nosi imię Abaddon.

Zwycięzcami konkursu zostali:

Karol Łopaciński z Gdańska
Maria Skolik z Chorzowa
Jan Szczudrawa z Krakowa

Każdy otrzyma nowy zestaw podstawowy do gry Warhammer 40,000, grę komputerową Warhammer 40K: Chaos Gate oraz gadżety reklamowe.

Nagrody pocieszenia wylosowali:
Waldemar Kałaczyński z Piły
Marcin Piotrowski z Kiełczowa
Piotr Szakodyn z Białegostoku
Tomasz Świderski z Sopotu
Maciej Świerczyński z Torunia
Sebastian Walkiewicz z Warszawy
Michał Wiśniowski z Krakowa

Otrzymają zestaw figurek do gry Warhammer 40K oraz grę komputerową Final Liberation.

Dwumetrowy stand z wizerunkiem kosmicznego marine wylosował **Piotr Wesołowski** z Gdańska.

Wszystkie nagrody zostały ufundowane przez firmy **Optimus S.A.** oraz **Games Workshop**.

• Sprostowania

W numerze 4/99 błędnie podaliśmy, że wydawcą gry Nocturne w Polsce jest L.E.M., podczas gdy w rzeczywistości jest nim Optimus S.A.

Napisaliśmy też, że Hasbro wyda trylogię gier osadzoną w świecie StarWars zamiast – w świecie StarTrek.

Za błędy przepraszamy czytelników i wymienione firmy.

• Nasze adresy poczty elektronicznej:

Redakcja:	redakcja@gambler.com.pl
Listy:	listy@gambler.pl
Elżbieta Jaworska:	ela@gambler.com.pl
Aleksy Uchański:	alex@gambler.com.pl
Dariusz Michalski:	haszak@gambler.com.pl
Piotr Moskal:	frogger@gambler.com.pl
Wojciech Setlak:	wojtek@gambler.com.pl
Jacek Piekara:	jacek@gambler.com.pl
Rafał Orłow:	rafal@gambler.com.pl

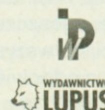
WWW: www.gambler.com.pl
Strona domowa Wydawnictwa Lupus: www.lupus.pl

Spis ogłoszeń

Gambler CD, miesięcznik elektronicznych szulerów. Maj 1999. Numer 5 (66), rok siódmy. Nakład: 60 000 egz., numer indeksu: 321753, numer ISSN: 1427-0307
Wydawca: Grzegorz Eider. **Zespół**: Andrzej Balcerzak, Zdzisław Borawski, Marcin Borkowski, Krzysztof Czulec, Tomasz Czulec, Jacek Ilczuk (WWW), Jakub T. Janicki (VARIA'tkowo), Elżbieta Jaworska (sekr. red.), Grzegorz Kustosik (tłumaczenia), Dariusz J. Michalski (z-ca red. nacz., Recenzje, Rynek), Piotr Moskal (Nowości), Rafał Orłow (CD-ROM Manager), Jacek Piekara (Publicystyka, Reakcje redakcji), Paweł Pilarczyk (Hard & Soft), Lech W. Piotrowski, Piotr Rożalski, Wojciech Setlak (z-ca red. nacz., TeTe, Temat numeru), Piotr Siennicki (Internet), Rafał Skrzypek, Aleksy Uchański (red. nacz., Opisy), Marcin Wichary, Tadeusz Zieliński.
Adres redakcji: 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30, tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154, (0-22) 41 51 21, fax (0-22) 41 03 74,
e-mail: redakcja@gambler.com.pl, WWW: http://www.gambler.com.pl
Opracowanie graficzne, projekt okładki: Piotr Kakiet
Łamanie: Artur Gąsiorek. **Redakcja techniczna**: Jolanta Balcer. **Korekta**: Lidia Sadowska. **Ilustracja na okładce**: © Jacek Kopalski.
Marketing: Marek Lewandowski, e-mail: marek.lewandowski@lupus.pl.
Biuro ogłoszeń: tel. 090 22 00 99; (0-22) 41 63 33; Elżbieta Szmyt, Magda Milewska. Biuro pracuje w godz. 8.00–17.00.

Naświetlenia: Garmont s.c., 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30, tel. (0-22) 651 36 91
Druk: Winkowski sp. z o.o., 64-920 Piła, ul. Okrzei 5





Warcraft II










Zmagania orków i ludzi swego czasu wzbudzały wielkie emocje. Toczone przez nich walki z użyciem toporów, mieczy i magii zawładnęły umysłami setek tysięcy graczy. CD Projekt zdecydował się powiększyć grono miłośników Warcrafta II, wydając w przystępnej cenie (69 zł) Tides of Darkness wraz z dodatkiem Beyond the Dark Portal.



Czy gra zdążyła się zestarzeć? Oprawa graficzna trochę tak, choć obraz wyświetlany jest w wysokiej rozdzielczości – o modelowaniu 3D, obecnym we współczesnych grach RTS, nie ma co marzyć. Poza tym wszystko zostało po staremu, zarówno wady, jak i zalety.

Ponad 50 misji podzielonych na 4 kampanie przechodzi się z przyjemnością, gdyż rosnący poziom trudności nie pozwala się nudzić. Zadania zazwyczaj sprowadzają się do zniszczenia wszystkiego, co się rusza, choć ich opisy nie są monotonne – spinają scenariusze wątkiem fabularnym. Dzięki temu ma się wrażenie, że uczestniczy się w wojnie, a nie serii następujących po sobie bitew.

Sztuczna Inteligencja już w chwili premiery była żywo krytykowana. Spędzając trochę czasu nad grą, przypomniałem sobie jak bardzo schematycznie komputer kieruje swymi wojskami. Dopiero spora przewaga liczebna komputerowej armii stanowi dla gracza wyzwanie.

Zalety i wady gry równoważą się, natomiast jakość trybu multiplayer przemawia na jej korzyść. Warto kupić! Jedna kopia pozwala grać na 3 stanowiskach (2 kopie – na 6, a 3 – na 8). Nie ma, co prawda, dostępu do Battle.net (to będzie oferować wersja Platinium, która ma się ukazać latem bieżącego roku), ale ogromna liczba map w samej grze oraz w Internecie rekompensuje tę niedogodność – można grać bardzo długo. Dołączony do pakietu prosty w obsłudze edytor map pozwoli dorobić ich więcej, gdyby jakimś cudem okazało się, że wszystkie gotowe zostały już zbadane.

Warcraft II nie jest tania, zwłaszcza gdy porówna się jej wiek z ceną. Jednak niezwykła grywalność, a co za tym idzie – popularność, uczyniły z niej grę kultową, a Blizzard – jedną z najbardziej znanych firm developerskich na świecie.

Sir Haszak



RTS
Cendant/Blizzard
CD Projekt
Wymagania sprzętowe: 486 DX/33, 8 MB RAM, CD-ROM 2×

Ocena: 80%

Cena: 69 zł

Flying Corps



Latające Trupy (jak nazwano kiedyś grę w jednej z gazet branżowych) to bynajmniej nie strzelanina oparta na motywach z życia cyklisty–nekromanty, lecz symulator maszyn z I wojny światowej. Odziani w ogromne gogle i skórzaną pilotkę, przyjrzyjmy się bliżej temu, mającemu już 3 latka, produktowi Rovan Soft.

I wojna światowa to na pewno magiczny okres dla stawiającego wówczas pierwsze kroki lotnictwa wojskowego. Sądzę, że Flying Corps dobrze oddaje klimat tamtych lat. Dwu- i trzypłatowce, sterowce, pierwsze czołgi, ciężarówki jak z muzeum techniki, wszystko to sprawia, że czujemy atmosferę roku 1916. Elementy symulatora są wyważone, nie ma przerostu warstwy multimedialnej nad odwzorowaniem lotu. Model lotu jest bardzo realistyczny, łatwo maszynę przeciągnąć (a ponieważ wszystkie aeroplany cechuje mała prędkość minimalna – łatwo je z owych korkociągów wyprowadzić), a każdy bardziej energiczny manewr





Kiedy słyszę o kolejnej grze strategicznej, której autorzy mają ambicje pokazać po raz kolejny jedyny, prawdziwy obraz wojny secesyjnej, zazwyczaj tracę zapał do jej obejrzenia. Myślę, że podobnie reaguje większość Europejczyków zarzuconych w ostatnich czasach podobnymi produkcjami.

Sid Meier najwyraźniej jednak chciał trafić do publiczności amerykańskiej i chyba mu się to udało (prasa w USA znacznie cieplej wspominała Gettysburg!). Czy jest zatem coś, co za grą przemawia?

Autorowi udało się jedno – chociaż to strategia czasu rzeczywistego, sprawna obsługa myszy jest mniej ważna od pracy szarych komórek. Akcja nie pędzi naprzód, wróg nie atakuje w szaleńczym tempie. Oczywiście, decyzje trzeba podejmować szybko, ale zawsze znajdzie się trochę czasu na manewr oskrzydlający czy wprowadzenie do akcji odwodów na zagrożonym odcinku. Klarowne odprawy przedbitewne wyjaśniają, jakie należy osiągnąć cele i które oddziały można skierować do najtrudniejszych zadań.

Gra, która miała przedstawiać całą bitwę, w rzeczywistości serwuje graczowi tylko jej fragmenty. Trzydniowe zmagania podzielone na drobne epizody nie wydają się już tak wielkie. Ma to także zalety – gracz uczy się dowodzenia w drobnych potyczkach i z łatwością przyjdzie mu koordynować działanie kilku brygad w końcowych scenariuszach. Opanowanie gry ułatwiają także bardzo zróżnicowane poziomy trudności. Na najłatwiejszym – przejście gry po dowolnej stronie zajmuje trochę ponad 3 godziny, na najtrudniejszym – cóż, daleko mi jeszcze do szczęśliwego końca.





Gettysburg! to gra bardzo dobra, choć pokazuje wydarzenia do znudzenia eksploatowane przez komputerowych strategów. Już jednak sposób przedstawienia bitwy godzien jest pochwały: zarówno oprawa graficzna (ożywione ołowiane żołnierzyki walczą na plastycznej mapie), jak i obsługa programu. Gra warta jest swej obecnej ceny.

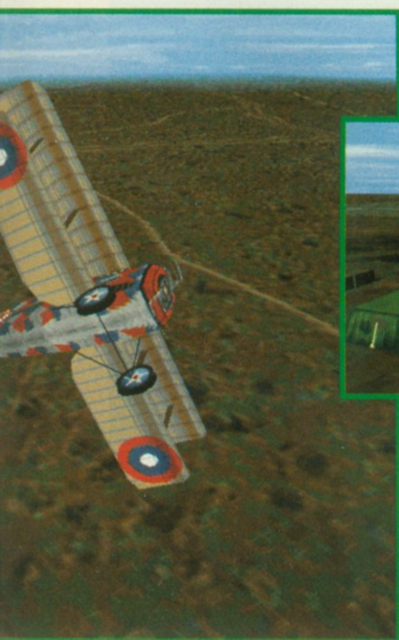
Sir Haszak







Strategiczna
Electronic Arts/Firaxis
IPS CG
Wymagania sprzętowe: Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95/98
Ocena: 80%
Cena: 49 zł





przy dużej prędkości może spowodować pęknięcie linek sterujących.

Cóż jednak po realizmie i klimacie, gdy spojrzy się na grafikę. Rok wydania (1996) mówi sam za siebie. Wprawdzie Flying Corps wykorzystuje wysokie rozdzielczości (nawet do 1024×768), jednak nie wpływa to na poprawę jakości terenu czy efektów specjalnych (wybuchów, dymu itp.). Piksele zalewają ekran, wszędzie piksele... Widok ten kłóci się z ładnie zrobionymi obiektami. Na płytce dostajemy dwie wersje gry – pod DOS i pod Windows 95. Wersja pod Okienka używa wprawdzie DirectX, lecz posiadacze akceleratorów będą zawiedzeni. Ich cuda pozostaną w slotach nie wykorzystane. W efekcie, przy 1024×768 nawet na PII450 z TNT-2 program może dostać czkawki.

Cena Flying Corps może się wydać bardzo niska, lecz ostrzegam, stosunek jakości (przy dzisiejszych standardach) do ceny nie jest najwyższy. Jeżeli ktoś ma słaby sprzęt i lubi I wojnę światową, może spróbować. Pozostałym radzę, aby dołożyli kilka złociszy i zaopatrzyli się w coś, co wykorzystuje akceleratory, np. Red Baron 3D. Jeżeli ktoś ma niewielki budżet, polecam bardzo dobrą (i za darmo!) Dawn of Aces.

Gunman



Symulacyjna
GT Interactive
L.E.M.
Wymagania sprzętowe: Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 2×
Ocena: 49%
Cena: 59 zł

Mickiewicz

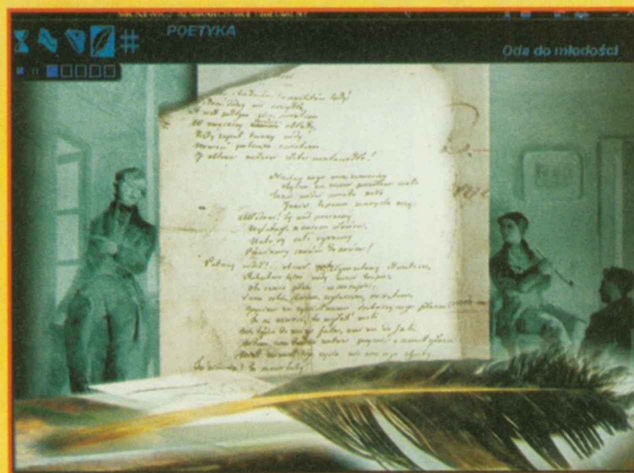
Almanach multimedialny

Zbliżają się matury, a maturzysta to człowiek zagoniony, od razu więc uprzedzam: to nie jest program dla maturzystów. To absolutnie nie jest program dla tych, którzy nie mają czasu. Nie mogę go też polecić tym, którzy – zawstydzeni własną ignorancją – chcieliby się czegoś dowiedzieć o wieszczu.

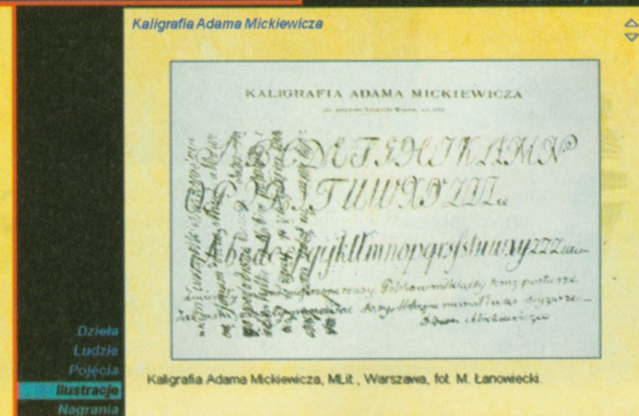
Pierwsze wrażenie Almanach robi bardzo dobre – jest estetyczny, schludny, ilustrowany malowidłami i grafikami z epoki; na początku odzywa się stosowna, romantyczna muzyka. Jednak następny krok mogą zrobić tylko odważni, program bowiem w żaden sposób nie podpowiada, od czego zacząć. Na dzień dobry otwiera się biografia Mickiewicza, ale po kilku kliknięciach ciekawski użytkownik może wylądować w zupełnie nieoczekiwanym miejscu i... zacząć poznawanie poezji wieszcza np. od nie dokończonej bajki „Królewna Lala".

Dopiero kliknięcie na maciupciej ikonce o charakterystycznym kształcie literki „i" (jak „informacja") wywołuje na ekran menu, z którego można wybrać instrukcję obsługi. Jest to jedyna dokumentacja, w jaką Almanach zaopatrzono. Niestety, nawet lektura instrukcji niewiele pomoże przeciętnemu zjadaczowi chleba w nawigacji przez świat poezji romantycznej. Dowiadujemy się z niej, że Almanach podzielowy jest na dwie części – „animowane" eseje o epoce, życiu i twórczości Mickiewicza oraz miniencyklopedię, pomagającą w ich zrozumieniu. Słowo „animowane" pozwoliłem sobie wziąć w cudzysłów, bowiem „animacje" polegają na pokazywaniu w stosownych momentach ilustracji i fotografii sprzętów z epoki oraz okazjonalnym przewijaniu ich w jedną czy drugą stronę. Nic w tym złego, wprost przeciwnie – taki sposób prezentacji pasuje do tempa narracji, ale po co nadużywać pojęcia „animacja"? Dział marketingu zapewne zna odpowiedź.

Mam jedną uwagę do wspomnianego tempa narracji – jako typowy wzrokowiec, stanowczo protestuję przeciwko przedstawieniu wszystkich esejów wyłącznie jako tekst czytany przez lektora.



Ale wróćmy do naszych baranów. Otóż słuchając esejów, możemy w każdej chwili zatrzymać odtwarzanie i skorzystać z części encyklopedycznej, aby wyjaśnić znaczenie usłyszanych pojęć czy przeczytać wzmiankowane dzieła. I tu wychodzi na jaw prawdziwe przeznaczenie Almanachu – trzeba się orientować w świecie Mickiewicza (i to wcale nie w stopniu podstawowym), aby sprawnie wybierać istotne odnośniki. Owszem, program selekcjonuje hasła pod kątem związków z danym esejem, ale to nie wystarcza. Wnioskuję, że autorzy chętnie widzieliby Almanach w biblioteczce każdego nauczyciela języka polskiego w szkołach średnich. Dla osoby z przygotowaniem Almanach może być nieocenioną pomocą w prowadzeniu zajęć i uzupełnianiu wiedzy. Choć obawiam się, że niejeden nauczyciel, zamiast prowadzić wykład, puści esej z Almanachu, by pogrążyć się w lekturze „Nowego Detektywa"...



Podsumowując program w kategoriach szkolnych (i wedle starej skali ocen), muszę więc wystawić następujące noty: za wygląd 4+, za sposób prezentacji 3, za interfejs użytkownika 3+, za poziom merytoryczny i zakres wiadomości 4+, no i, niestety, na koniec za recytację poezji 3–. Ja, człowiek prosty, uważam że nie można tak samo – i równie monotonnie – interpretować „Pani Twardowskiej", fragmentu „Pana Tadeusza" z Wojskim grającym na rogu i „Ody do młodości"!

Wojciech Setlak



Encyklopedia multimedialna

Vulcan Media/Wyd. Dolnośląskie

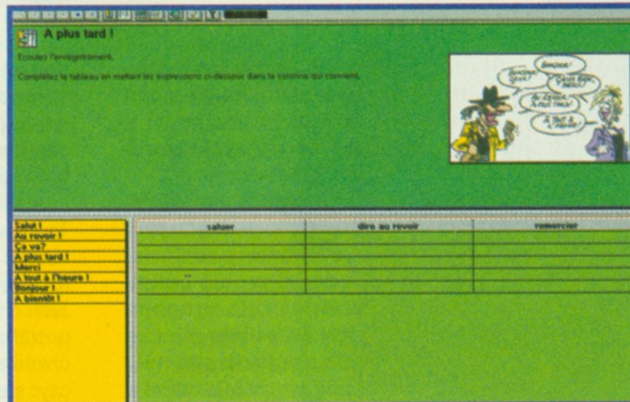
Wymagania sprzętowe: 486DX4/100 (zalecany P120), 16 MB RAM, CD-ROM 8×, Windows 95/98, karta dźwiękowa

Ocena: 60%

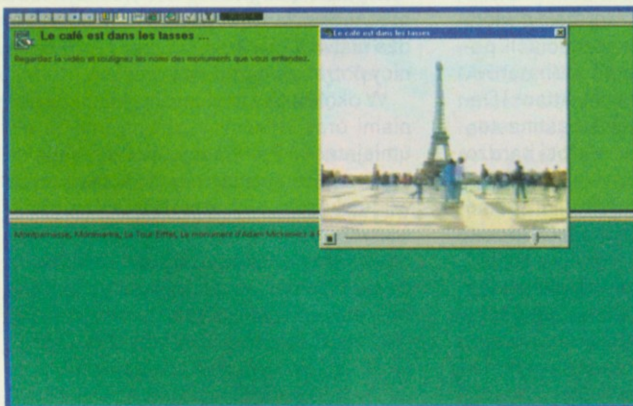
Cena: 140 zł

EuroPlus+ Mosaique

Interaktywny kurs języka francuskiego należy do rodziny programów EuroPlus+ firmy Young Digital Poland. Obejmuje trzy poziomy zaawansowania, każdy umieszczony na osobnej płycie CD (kupowanej osobno). Istnieje także wersja Professional Pack, która zawiera wszystkie trzy kompakty. Kurs przeznaczony dla młodzieży i dorosłych bazuje na serii podręczników Mosaique, napisanych przez Beatrix Jacob, które wydało paryskie wydawnictwo CLE International.



Materiał do nauki języka podzielono na 6 rozdziałów, każdy zawiera 5 lekcji, w tym jedną powtórkową – na jeden poziom przypada więc ich 30. Każda rozpoczyna się od wprowadzenia – określany jest jej temat i zagadnienia, które trzeba opanować. Tematy dotyczą wielu dziedzin życia, prezentują też historię, geografię i kulturę Francji. Uzupełniają je zdjęcia, komiksy, obrazki, dialogi, nagrania audio i wideo. Na każdą lekcję przypada od 20 do 30 ćwiczeń, podzielonych na 2 główne grupy: opisowe i testowe.





Ćwiczenia opisowe wprowadzają nowy materiał dydaktyczny i nie wymagają od użytkownika odpowiedzi. W ramach ćwiczeń testowych trzeba wykonać różne zadania, począwszy od wypełniania pustych komórek tabeli, uzupełniania brakujących elementów w tekście (np. wolnych pól w dialogach) przez opisywanie ilustracji, porządkowanie pomieszanych paragrafów tekstu, a skończywszy na dyktandach, streszczeniach i nagraniach. Poprawność wykonania zadań sprawdza specjalny program informujący nas o liczbie popełnionych błędów. Jest również tryb nauki, w którym program podaje właściwe odpowiedzi. Większość materiałów udźwiękowiono lub dołączono do nich nagrania.

Dodatkowo pakiet EuroPlus+ zawiera 5 programów narzędziowych. Audio Dictionary to udźwiękowiony słownik francusko-polski, który możemy we własnym zakresie rozszerzać (dopisując nowe terminy). Browser zapewnia indywidualny dobór ćwiczeń z wielu lekcji, w oparciu o zestaw słów kluczowych. Tape Recorder pozwala nagrać własne wypowiedzi i porównać je z oryginalną wymową. Możliwe jest również porównanie prezentacji graficznej dokonanego nagrania z wzorcem. Keyboard pozwala korzystać z francuskich czcionek – myszką wybiera się odpowiednią ikonę z literą, nie trzeba mieć francuskiej klawiatury. W każdym momencie można skorzystać z opcji tłumaczenia poleceń na język polski.

Niestety, w programie znalazło się kilka błędów i niedogodności. W załączonym słowniku nie ma wyjaśnień niektórych słów z tekstów czytanek. Brakuje opisu przeznaczenia poszczególnych ikon (powinien się pojawić, gdy najedzie się na nie myszką). Aby wejść w tryb edycji komórki, należy użyć nietypowej kombinacji Shift + kliknięcie myszą, obsługa programu przestaje być więc intuicyjna i trzeba odwołać się do instrukcji. Zastosowany system autokorekty pozwala usuwać błędy, ale ich nie tłumaczy. Na przykład brak przecinka w dyktandzie powoduje usunięcie całego zdania. Na skutek tego użytkownik nie wie, czy robi błędy interpunkcyjne, czy gramatyczne (lepszą metodą wydaje się podkreślanie wyrazów z błędami). Nie wszystkie ćwiczenia da się wykonać bez użycia papieru. Dochodzi jeszcze problem sprawdzania – pomoc nauczyciela jest w tym przypadku niezbędna. Nie do końca wykorzystano możliwości multimedialne – dźwięk jest monofoniczny. Program stałby się bardziej spójny, gdyby ćwiczenia były wybierane z ekranu głównego lekcji. Teraz zachowuje się jak... przeglądarka.

EuroPlus+ spełnia jednak stawiane przed nim zadania i stanowi doskonałą pomoc w nauce języka francuskiego. Na wystawioną ocenę wpłynął bogaty zestaw ćwiczeń.

Hombre



Program językowy

Young Digital Poland

Wymagania sprzętowe: 386SX, 4MB RAM, CD-ROM 2×, karta dźwiękowa i mikrofon

Ocena: 70%

Cena: 171 zł – jeden poziom; 342 zł – trzy poziomy

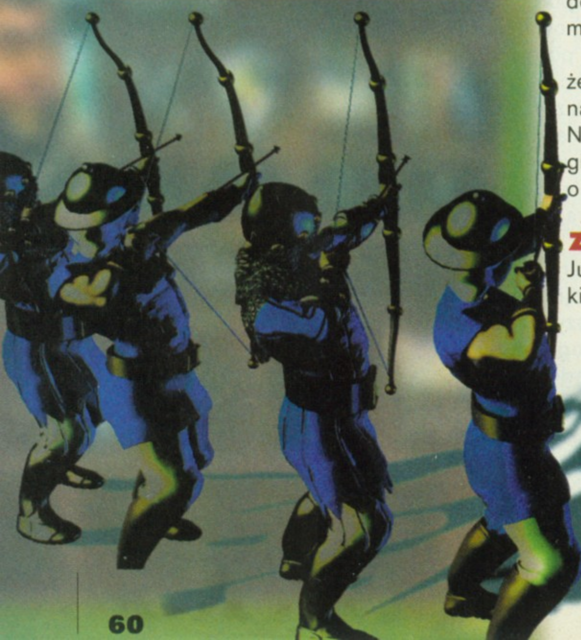
Heroes of Might&Magic III

CZĘŚĆ 1



Od początku gry eksploruj świat. Zwykle na mapach jest sporo porzuconych bogactw, które tylko czekają, aby bohaterowie je pozbierali.





Stado trójgłowych Cerberów ruszyło naprzód z wywieszonymi ozorami koloru krwi i ogniem buchającym z nozdrzy. Ich potępieńcze wycie zmroziło serca stojących żołnierzy...

Ustawieni w równym szyku Halabardnicy zadrżeli, widząc pędzące prosto na nich bestie, a ich szereg zachwiał się. Nim jednak zdążyli zrobić cokolwiek: uciec lub stawić czoła wrogom, powietrze przecięły świetliste miecze Archaniołów. Białe postacie spłynęły z nieba i stanęły między żołnierzami a szarżującymi Cerberami. Psy nie zdążyły nawet zawyć, kiedy miecze Archaniołów spadły na nie z tak potężną siłą, że po całym pobojowisku można było szukać szczątków: a to łbów, a to kończyn czy wyprutych flaków...

Tak wyglądałaby walka w HoM&M III, gdyby gra była RTS-em. W rzeczywistości to spokojna strategia turowa, a opis bitwy został mocno ubarwiony. Nie oznacza to jednak, że gra dostarcza mało emocji.

Bohater

Ponieważ w HoM&M III czary mają o wiele mniejsze znaczenie niż w częściach poprzednich, radzę wybierać bohaterów, którzy rozwijają głównie cechy Attack i Defence. Są to: Barbarian, Beastmaster, Knight, Overlord i Ranger. Herosi bardzo szybko zdobywają kilka pierwszych poziomów doświadczenia, w niedługim czasie staną się więc przydatni w walce. Wprawdzie na pierwszym etapie gry (a często i do samego końca) nie mają zbyt wielkich możliwości czarowania, ale nie szkodzi.

Na swojego pierwszego bohatera możesz wybrać konkretną postać na ekranie, na którym ustalasz warunki scenariusza. Najlepiej, by dysponowała zdolnością Logistics lub Tactics. Ideałem jest Overlord o imieniu Gunnar, który ma oba talenty.

Zdolności

Już na początku musisz zdecydować, jakie zdolności dasz swemu herosowi, gdy będzie zdobywał kolejne poziomy doświadczenia. Warto skoncentrować się na cechach ułatwiających Twoim wojskom walkę wręcz. Nie wahaj się więc wybrać zdolności Offence oraz Armorer.

Jeżeli program zaproponuje Ci wybór Tactics, traktuj to jak dar losu. Gdy korzystasz z usług wielu łuczników, elfów, czarodziejów – koniecznie poznaj Archery. Jeśli nie masz jednostek latających, które potrafią zniszczyć miejskie garnizony przeciwnika, ignorując mury, powinieneś nauczyć się Ballistic. Dzięki tej zdolności Twoje wojska szybko zburzą fortyfikacje i wejdą za mury, w innym wypadku poniosą ogromne straty z rąk żołnierzy z garnizonów na wieżach oraz wrogich łuczników.

Jeśli Twój bohater ma umiejętność Necromancy, w pierwszej kolejności rozwiń ją do poziomu mistrzowskiego. Po każdej walce na Twe rozkazy staną hordy szkieletów, a choć to słabe jednostki, w masie stają się bardzo groźne.

Staraj się, by Twój bohater – poza zdolnościami czysto bitewnymi – został obdarzony cechą Logistics. Większa szybkość przemieszczania się wojsk na mapie bardzo ułatwi Ci życie, zwłaszcza że przeciwnicy potrafią chytrze się wymykać.

W okolicach z wieloma bagnami, pustyniami oraz śnieżnymi polami przyda się umiejętność Pathfinding, pozwalająca na szybsze przemierzanie tych zabierających wiele punktów ruchu terenów. W rozbudowanych i długich scenariuszach warto opanować do perfekcji zdolność Diplomacy, dzięki której możesz kupować usługi neutralnych potworów, zamiast walczyć z nimi.

Gdy uznasz, że przydałaby Ci się znajomość czarów wyższych poziomów, wybierz zdolność Wisdom, a potem również Intelligence, aby mieć więcej Punktów Czarów – przy stopniu mistrzowskim ich liczba jest dwa razy większa od standardowej. Nie radzę przydzielać bohaterowi cech podwyższających umiejętności w konkretnym kanonie czarów (Air, Fire, Water, Earth). To prawda, że dzięki temu koszt rzucania pewnych zaklęć jest niższy, a inne z kolei nabierają większej mocy, ale pamiętaj, że heros może mieć tylko 8 zdolności, trzeba więc wybrać najbardziej przydatne.

Nie warto też obdarzać bohatera zdolnością Estate, dzięki której w każdej turze otrzymuje określoną sumę w złocie. Na początku scenariusza jest to, co prawda, kuszące, ale potem żałuje się, że nie dostał bardziej przydatnej w bitwie umiejętności.

Podobnie bezużyteczny wydaje mi się Scouting. Warto natomiast zastanowić się (ale raczej tylko w początkowym etapie gry) nad zdolnością Learning. Dzięki niej bohater dostaje x% (x zależy od stopnia opanowania zdolności) więcej punktów doświadczenia.

Czary

w HoM&M III mają dużo mniejsze znaczenie niż w poprzednich częściach cyklu. Wynika to z faktu, że armie są dużo potężniejsze, a w miastach powstaje więcej wojsk. Straty zadane silnymi czarami ofensywnymi nie są już więc tak bolesne. Inaczej jest z czarami wspomagającymi – naprawdę mogą się bardzo przydać. Zwykłe, proste zaklęcia, Bless, Bloodlust czy Stone Skin, spowodują większą skuteczność jednostek. Natomiast czary takie, jak Haste lub Slow (pierwszego poziomu), nie mówiąc już o Blind, mogą odmienić obraz bitwy. Stosuję je najczęściej. Haste ma spore znaczenie zwłaszcza na początku walki, kiedy chcę jak najszybciej „wjechać" w przeciwnika. Slow natomiast pozwala częściowo zneutralizować groźne wrogie jednostki.

Niezwykle ciekawe jest zaklęcie czwartego poziomu, Frenzy. Powoduje, że współczynnik Defense zostaje dopisany do współczynnika Attack. Co prawda Defense maleje wtedy do zera, ale stwór potraktowany czarem Frenzy jest wymarzonym napastnikiem. Jeżeli przeciwnik w ten sposób zaczarował swoją jednostkę, staraj się jak najszybciej ją zniszczyć – jest bardzo wrażliwa na ciosy.

Rozbudowa miast

Mam nadzieję, że problem ten omówię szczegółowo w następnym numerze, bo w zależności od rodzaju miasta (a jest ich osiem) inne są taktyki rozbudowy. Teraz sformułuję kilka ogólnych zasad:

1. Będziesz miał kłopoty z surowcami, zwłaszcza jeśli wybrałeś grę na wyższych poziomach trudności. Na początku staraj się tak gospodarować, aby kupić jak najwięcej budowli pierwszego poziomu. Udoskonalać je możesz później, ale wojska pochodzące z tych budowli będą się już tworzyły.
2. Pamiętaj o roli takich gmachów, jak Citadel i Castle. To dzięki nim wzrośnie liczba wojsk tworzonych w Twoim mieście.
3. Jak najszybciej powinieneś w pierwszym mieście zbudować Capitol. Uzyskasz dzięki temu codziennie 4000 sztuk złota, a to niebagatelna sumka. W innych miastach należy jak najszybciej wznieść City Hall.
4. Jeśli w okolicy Twojego miasta znajduje się Hill Fort, a cierpisz na brak surowców, możesz wstrzymać się z budową gmachów drugiego poziomu i udoskonalać jednostki w Forcie. Oczywiście, na dłuższą metę to się nie opłaci, ale w ciągu pierwszego miesiąca warto.
5. Bardzo przydatne mogą być budowle charakterystyczne dla miast pewnego rodzaju. Zwróć uwagę zwłaszcza na Resource Silo i korzyści związane z jego zbudowaniem.
6. Im więcej targów (Markeplace) masz w miastach, tym rozsądniejsze możesz uzyskać przeliczniki cenowe.





Włączenie widocznych heksów znacznie ułatwia walkę.



Artefakty

Artefakty można znaleźć (czasem strzegą ich potwory) lub kupić na czarnym rynku czy w specjalnych budynkach miejskich (Artifact Merchants). Wśród nich jest mnóstwo śmiecia, ale zdarzają się też perełki, takie jak Cape of Velocity (+3 szybkości dla każdej jednostki w armii) czy księgi magii (bohater uczy się wszystkich czarów danego kanonu), nie mówiąc już o Świętym Graalu – najpotężniejszym ze wszystkich artefaktów.

Najczęściej znajdziesz przedmioty, które bohaterom dodadzą kilka punktów do jednej (albo nawet wszystkich) głównej cechy, zwiększą zdolności (np. +10% Archery) lub podwyższą szczęście czy morale. Musisz uważać, aby bohaterowie mieli przydatne artefakty. Po co na przykład Rycerzowi naszyjnik zwiększający





Jeśli Twój bohater ma zdolność Tactics, łatwiej będzie pomyślnie rozegrać bitwę.



Oto pierwsze screeny z polskiej wersji Heroes of Might & Magic III, której recenzję przedstawimy wkrótce.

zdolność nekromancji? Lepiej go dać Death Knightowi, który jest gdzieś w pobliżu. Zaglądaj też do ekwipunku bohatera. Jeśli bowiem znalazłeś hełm dodający +1 do Defence, automatycznie wyląduje on na głowie herosa. Tymczasem drugi, lepszy hełm, znaleziony później, trafi do jego plecaka. Musisz własnoręcznie je zamienić. Na koniec ciekawostka: w niektórych scenariuszach pojawia się specjalny artefakt nazwany Pandora Box – może w nim być dosłownie wszystko.

Bitwa

Jeśli Twój bohater ma zdolność Tactics, łatwiej Ci będzie rozegrać bitwę. Dzięki Tactics możesz bowiem przed rozpoczęciem walki ustawić swoje jednostki na planszy. Przy zdolności mistrzowskiej zyskasz możliwość przesunięcia ich aż o siedem heksów do przodu! Jeśli masz szybkie jednostki i poślesz je do walki jako pierwsze – zmieciesz wroga, zanim zdąży w ogóle zareagować. A oto kilka ważnych zasad walki:

1. Jeśli masz szybką, silną jednostkę, ustaw ją tak, by mogła już w pierwszej turze zaatakować wybranego wroga. Na przykład Smoki mogą od razu uderzyć na stojące w środku planszy oddziały i trafić dwa z nich.
2. Czasami nie warto hurraoptymistycznie rzucać się w gęstwinę wrogich jednostek, jeśli jest duże prawdopodobieństwo, że wysłany przodem oddział w drugiej turze nie będzie już istniał. Pamiętaj, że w HoM&M III możesz poczekać z wykonaniem ruchu. Niech przeciwnik zrobi pierwszy krok, może potem łatwiej będzie zaatakować?
3. Pamiętaj o jednostkach, które potrafią atakować kilku wrogów. Na przykład Hydry mogą poranić wszystkie oddziały przeciwnika na sąsiednich heksach, a Cerbery – na trzech polach przed sobą. Smoki obejmą płomieniem dwie stojące obok siebie jednostki, pod warunkiem, że zaatakują pod odpowiednim kątem. Niektóre jednostki mogą jednak poranić też własne oddziały – np. rzucający ogniste kule Magogi.
4. Czasem nie powinieneś zaczepiać pewnych jednostek (a nawet zbliżać się do nich). Najlepszym przykładem niech będą tu Dendroid Soldiers, którzy potrafią każdy oddział opleść korzeniami i unieruchomić – może się to niedobrze skończyć, jeśli unieruchomione zostaną ważne i silne kreatury.
5. W pierwszej kolejności likwiduj oddziały, które stanowią największe zagrożenie. Nie muszą to być wcale jednostki najsilniejsze, ale te najbardziej „uprzykrzone". Na przykład, Harpy Hags, które potrafią odlecieć na poprzednią pozycję, Bazyliszki – przemieniają wrogów w kamień, Vampire Lords – mogą się ciągle odradzać, lub Master Genies – w każdej turze rzucają losowo wybrany czar.
6. Roztropnie ustawiaj swoje wojska. Przeciwnicy w HoM&M III są dość sprytni i zawsze zaatakują Twój najsłabszy punkt. Jeśli więc walczysz przeciw Smokom, to ustaw jednostki tak, by uniemożliwić podwójny atak. Pamiętaj, że Hydry zawsze próbują zająć takie miejsce, by zagrozić co najmniej dwóm Twoim oddziałom.
7. W HoM&M III jednostki dysponujące zdolnością rażenia wroga na od-



Portret, charakterystyka i ekwipunek bohaterki.

ległość mają nieco mniejsze znaczenie niż w poprzednich częściach cyklu – skuteczność trafienia oddalonego wroga wynosi tylko 50%. Dlatego czasem lepiej poczekać z atakiem do końca tury, licząc, że wróg zbliży się na tyle, by atak miał stuprocentową skuteczność.

8. Jeśli wrogi bohater ucieka z pola bitwy, to najczęściej ma jeden lub kilka artefaktów. W HoM&M III wrogowie są inteligentniejsi i potrafią zwiać już w pierwszej sekundzie walki (czyli w zasadzie przed walką). Czasami uciekają dopiero wtedy, kiedy Twoja przewaga wyda im się miażdżąca. Niekiedy warto więc przeciągnąć walkę i „podpuścić" przeciwnika (poświęcając kilka swoich oddziałów), a następnie zniszczyć wszystkie jego wojska, nie dając mu żadnej szansy. Wymaga to ustalenia planu bitwy, w którym najważniejszą rolę odgrywa szybkość jednostek (zarówno własnych, jak i wrogich).
9. Wysokie morale i szczęście mają czasami decydujące znaczenie na polu bitwy. Jeżeli w pierwszej turze walki Twoje Smoki dostaną bonus w postaci dodatkowego ruchu, to może to „ustawić" całą potyczkę. Morale i szczęście zależą od:

- posiadania zdolności Luck oraz Leadership,
- artefaktów podwyższających ww. cechy,
- jednorodności armii (najlepiej, by kreatury pochodziły z miasta tego samego rodzaju).

Ogólne uwagi strategiczne:

1. Od początku eksploruj świat. Zwykle na mapach jest sporo porzuconych bogactw, które tylko czekają, by bohaterowie je pozbierali. Warto szybko wysłać trzech bohaterów (oczywiście ich liczba zależy od wielkości świata i warunków geograficznych), których zadaniem będzie tylko zwiedzanie oraz zbieranie bogactw. Daj im najszybsze jednostki, jakimi w danej chwili dysponujesz.
2. Na mapie znajdziesz mnóstwo pożytecznych budynków. Warto zwrócić uwagę na często występujące:

- **Wiatrak** – co tydzień mała dostawa surowców, co na początku scenariusza (zwłaszcza przy wybraniu najwyższego poziomu trudności) jest bardzo pomocne.
- **Młyn** – co tydzień tysiąc sztuk złota.
- **Hill Fort** – szkolenie jednostek za opłatą. Czasem, jeśli brakuje surowców, to jedyny sposób, by jednostki przeciętne zmieniły się w doskonałe, np. Vampires w Vampire Lords.
- **Witch Hut** – bohater może się tu nauczyć jednej zdolności. Jeśli jednak uważasz, że zdolność nie przyda się, nie korzystaj z tej możliwości.

Trafisz też w wiele miejsc, w których można kupić najemników, a także dotrzesz do budowli, gdzie bohater może podnieść wartość swoich czterech głównych cech.



Przed walką jest faza ustawienia jednostek.

3. W wielu wypadkach neutralne potwory zechcą się przyłączyć do Twojej armii. Na początku scenariusza nie należy być wybrednym – pomoc nawet najlichszych istot może się przydać. Ale potem lepiej nie przyjmować pomocy od byle kogo. Przede wszystkim sprawdź, czy nowi towarzysze nie opóźnią marszu Twojej armii. Jeśli dysponujesz bardzo szybkimi jednostkami, po co Ci stado powolnych Orków? Musisz też uważać, łącząc wojska z miast różnego typu – może spaść morale Twojej armii. Pamiętaj zwłaszcza o niebezpieczeństwie łączenia nieumarłych z oddziałami żywych.
4. Prowadzenie specyficznych bohaterów: Death Knight i Necromancer (oraz wszystkich, którzy mają zdolność Necromancy, choć tacy trafiają się rzadko), wymaga stosowania nieco innej taktyki. Jak najszybciej doprowadź ich do mistrzowskiego poziomu, w mieście (miastach) zbuduj Necromancy Amplifier i nie rezygnuj z walki, kiedy potwory słabsze od Twej armii zechcą się poddać. Pokonując hordy słabiutkich kreatur, nie zyskasz wielu punktów doświadczenia, ale za to szybko dorobisz się ogromnej armii szkieletów.
5. Zapisuj stan rozgrywki przed końcem każdego tygodnia czasu gry. Czasem bowiem przytrafiają się niemiłe niespodzianki, np. Plaga. Program jest tak skonstruowany, że nawet skorzystanie z opcji Load, wyjście do Windows i uruchomienie gry od nowa nie od razu pomaga – dopiero po kilku próbach okaże się, że Plagi nie ma. Niebezpieczny może też być komunikat o nadprogramowym rozmnożeniu się istot pewnego rodzaju. Kiedy są to słabe potworki, nie ma się czym przejmować. Gorzej, kiedy chodzi o potężne bestie, które mogą przeszkadzać Twoim słabszym armiom w poruszaniu się.
6. Uważaj na pieczary łączące podziemia z powierzchnią (jeśli w scenariuszu jest taka opcja). Nagle może tamtędy wyjść wrogi bohater, prowadzący dużą armię.

Jacek Piekara


Jako Death Knight lub Necromancer będziesz dumny z ogromnej armii szkieletów, która stanie na Twoje rozkazy.



Alpha Centauri

Cz. 2

Koloniści na Alpha Centauri dzielą się na 7 frakcji. Nie jest to podział na narody czy państwa, tylko ze względu na wyznawaną filozofię życiową, podejście do kwestii rozwoju naukowego, szpiegowania czy wojny...



Sid Meier powrócił! Oto druga część strategicznego megaprzewodnika po Alpha Centauri.

Terraformowanie – cz. 2

Airbase nie ma większego znaczenia. Jeśli możemy gdzieś wybudować lotnisko, to da się też założyć bazę. Różnica kilku pól między zasięgiem miasta a położonego nad granicą lotniska jest bez znaczenia.

Bunkier dodaje 50% do obrony jednostek, ale lepiej bronić się w miastach. Można (analogicznie jak w Civ) tworzyć „linie Maginota" na granicach, co blokuje działanie wrogich szpiegów. To jednak kosztowna taktyka...

Sensor Array pozwala śledzić ruchy przeciwnika, a jednostkom znajdującym się w odległości 2 pól zwiększa o 25% możliwości obronne.

Ujemnie na ekologię wpływają: Condenser (zwiększa opady na swoim polu, a także na sąsiednich; liczba jednostek żywności produkowanej na tym polu rośnie o 1), Echelon Mirror (+1 Energy na sąsiednich polach) oraz Thermal Borehole (mohole – +6 Energy i +6 Minerals).

Na morzu terraformowanie odbywa się tylko w strefie przybrzeżnej, do głębokości 1000 metrów. Możliwości są mniejsze: Kelp Farm (+1 Nutrient), Mining Platform (Minerals +1 lub +2 przy Advanced Ecological Engineering), Tidal Harness (elektrownie pływowe, +3 Energy) oraz sadzenie lub niszczenie rodzimej roślinności (Sea Fungus).

Ekologia

Zniszczenia ekologiczne powstają na skutek nadmiernej eksploatacji surowców. W niewielkim stopniu szkodliwe są kopalnie, panele słoneczne, drogi i koleje, w znaczącym – Condenser i Echelon Mirror, a wyjątkowym – mohole. Szkodliwe dla środowiska jest także wykorzystywanie pól z fungusem.

Pozytywnie oddziałują lasy oraz takie struktury, jak Tree Farm, Hybrid Forest i Nanoreplicator. Czysto ekologiczne znaczenie mają Centauri Preserve i Temple of Planet (także kolejny cykl miejscowych form wyhodowanych w bazie).

Nauka

W grach „cywilizacyjnych" kluczowe znaczenie mają badania naukowe i odkrywanie nowych technologii. W Alpha Centauri dokonujemy około 80 wynalazków (ich „drzewo" jest bardzo rozbudowane i poplątane) podzielonych na 4 grupy: eksploracja (Explore – kolonizacja i rozwój populacji), odkrycia (Discover – rozwój wiedzy ogólnej), budowa (Build – podwyższenie poziomu życia i rozbudowa infrastruktury) i podbój (Conquer – technologie militarne).

Szybkość badań naukowych zależy od przeznaczonych na ten cel funduszy (Labs). Należy też budować odpowiednie struktury (m.in. Biology Lab – +2 Labs na turę, kolejny cykl miejscowych form wyhodowanych w bazie) i projekty zwiększające wpływy z nauki.

W parametrach startowych gry standardowo wybrana jest opcja Blind Research (powinno się ją wyłączyć), która wymusza przydzielanie funduszy na dziedziny, a nie na konkretne odkrycia.

Najprościej jest finansować wszystkie dziedziny, tylko wtedy droga do pojedynczych wynalazków jest dłuższa. Bez dobrej orientacji w drzewie wynalazków lepiej zbytnio nie eksperymentować (wraz z instrukcją do gry dostajemy wykres, który pomaga w planowaniu badań).

Oto lista istotnych odkryć w AC. Oczywiście stopień ważności wynalazków zależy od preferowanego stylu gry oraz konkretnej sytuacji.

Biogenetics (Discover 1) – budowa Recycling Tanks i projektu The Human Genome Project.

Centauri Ecology (Explore 1) – terraformowanie i projekt The Weather Paradigm.

Ethical Calculus (Explore 2) – bardzo istotny w początkowej fazie gry – budowa Children's Creche i demokratyczny model socjoekonomiczny.

Nonlinear Mathematics (Conquer 2) – doskonała w początkowej fazie gry broń Particle Impactor (4).

Planetary Networks (Discover 2) – Probe Team (dla Lord's Belivers jedyna szansa na szybszy rozwój naukowy), struktura Hologram Theatre oraz projekt The Virtual World, model socjoekonomiczny – planowana ekonomia, mieszkaniec miasta – Librarian.

Polymorphic Software (Discover 2) – budowa artylerii.

Secrets of the Human Brain (Discover 2) – specjalne umiejętności jednostek (Hypnotic Trance). Pierwsza frakcja, która dokona tego wynalazku, dostaje dodatkową technologię oraz model socjoekonomiczny – fundamentalizm.

Centauri Empathy (Explore 3) – wyjątkowo ważny wynalazek na początku gry – można produkować jednostki Mind Worms, budować struktury Biology Lab, projekt The Empath Guild, ale najważniejsza jest „zielona ekonomia".

Cyberethics (Build 4) – projekt The Planetary Datalinks oraz model socjoekonomiczny – Knowledge.

Neural Grafting (Conquer 4) – struktura Bioenhancement Center, projekt The Neural Amplifier, możliwość wyposażania jednostek w dwie specjalne umiejętności.

Bio-Engineering (Build 5) – tworzenie znacznych sił zbrojnych (Clean Reactor) oraz projekt The Longevity Vaccine.

Centauri Meditation (Explore 5) – jednostki Isle of the Deep (choć lepiej je chwytać niż produkować), struktura Centauri Preserve, projekt The Xenoempathy Dome, mieszkaniec – Empath.

Doctrine Air Power (Explore 5) – pomaga uzyskać przewagę militarną, daje siły powietrzne – Needlejet (8), specjalne umiejętności – Air Superiority i strukturę – Aerospace Complex.

Environmental Economics (Build 5) – jeden z najważniejszych wynalazków w grze – struktura Tree Farm.

Presentient Algorithms (Discover 5) – Polymorphic Encryption oraz wspaniały projekt The Hunter-Seeker Algorithm.

Orbital Spaceflight (Discover 6) – jednostka Missile (12), broń Planet Buster (99) i Conventional Payload (12), w bazach – Sky Hydroponics Lab.

Planetary Economics (Explore 6) – niezwykle istotna struktura Hybrid Forest oraz projekt The Ascetic Virtues.

Advanced Spaceflight (Discover 8) – doskonała broń Plasma Shard (13), struktura Orbital Power Transmitter i projekt The Living Refinery.

Industrial Nanorobotics (Build 9) – struktura Robotic Assembly Plant oraz projekt The Nano Factory.

Quantum Power (Discover 11) – reaktor Quantum Chamber.

Singularity Mechanics (Discover 12) – reaktor Singularity Engine.

Matter Transmission (Build 13) – dodatkowe umiejętności – Displacer, struktura Psi Gate (o dużym znaczeniu militarnym), projekt The Bulk Matter Transmitter.

Graviton Theory (Explore 13) – nowy typ jednostki – Gravship (8) oraz możliwości specjalne – Antigrav Struts.

Controlled Singularity (Conquer 15) – potężna broń Singularity Laser (24) oraz bardzo przydatny projekt The Singularity Inductor.

Threshold of Transcendence (Explore 15) – projekty The Voice of the Planet i The Ascent to Transcendence.

Tajne projekty

W zasadzie każdy z 33 tajnych projektów (tyle można przeprowadzić) jest ważny (ogromny wpływ na jednostki, produkcję, populację) i byłoby najlepiej, gdyby nasza frakcja miała je wszystkie, tylko że to możliwe wyłącznie na niskich poziomach trudności. Najmniej ważne są te, które wpływają tylko na jedną bazę. Oczywiście waga projektów może się zmieniać w zależności od ogólnej sytuacji.

Najważniejszym projektem jest **The Ascent to Transcendence**. Frakcja, która go stworzy, wygrywa (wcześniej musi wybudować Voice of the Planet). Jeżeli dowiemy się, że inna strona rozpoczęła budowę, należy próbować ją powstrzymać lub samemu przyspieszyć swoje prace.

Wyjątkowo istotne:

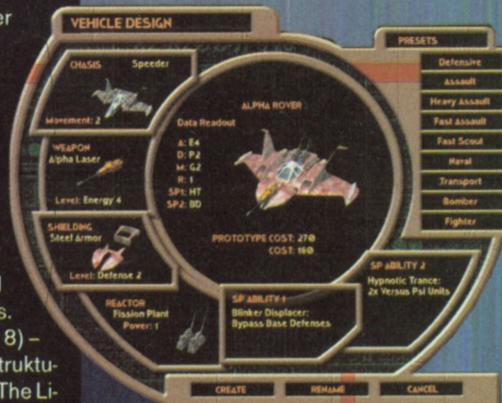
Clinical Immortality – dodatkowy talent w każdej bazie, podwójne głosy w elekcjach.

The Cloning Vats – wysoki poziom przyrostu naturalnego w bazach oraz modyfikacja modeli socjalnych Power (+2 Industry) i Thought Control (+3 Support).

The Empath Guild – kontakt ze wszystkimi frakcjami i ich infiltracja, +50% głosów na elekcjach.

The Human-Seeker Algorithm – zabezpiecza jednostki i bazy przed działaniami szpiegowskimi.

The Nano Factory – całkowita, szybka naprawa nawet jednostek nie znajdujących się w bazie, upgrade wojska ma koszty zredukowane o 50%.



Najważniejszym tajnym projektem jest The Ascent to Transcendence. Frakcja, która go stworzy, wygrywa grę.





Struktury militarne

Aerospace Complex – najważniejsza jest możliwość budowy struktur orbitalnych, jednostki lotnicze budowane w bazie uzyskują +2 Morale i są szybko naprawiane.

Bioenhancement Center – przyrost morale (+2) oddziałów budowanych w bazie; miejscowe formy przechodzą na kolejny cykl rozwoju.

Command Center – odpowiednik Aerospace Complex dla sił lądowych.

Naval Yard – odpowiednik Aerospace Complex dla sił morskich.

Perimeter Defense – podwaja możliwości obronne bazy.

Psi Gate – teleportacja jednostek.

Skunkworks – eliminacja dodatkowych kosztów jednostek prototypowych w bazie.

Tachyon Field – wzrost obronności bazy o 100%, kumuluje się z Perimeter Defense.



Gdy zajmiemy wrogie miasto, możemy się spodziewać (podobnie jak w Civilization) propozycji pokoju lub zawieszenia broni.



Komputer samodzielnie tworzy całkiem sensowne jednostki. Jednak czasami „zapomina" o pancerzu i wyposażeniu ich w dodatkowe umiejętności...



Patch SMAC v2.0 Enhancement

Niedługo zostanie wydany patch do europejskiej wersji gry (taka jest rozpowszechniana w Polsce) – SMAC v2.0 Enhancement. Nie jest to tylko zwykła nakładka. Daje nowe, interesujące możliwości:

- opcja gry dwóch osób na jednym komputerze oraz przez e-mail;
- niewielkie zmiany w sterowaniu jednostkami (np. sposób wytyczania trasy patrolu) i wyświetlaniu informacji na mapie (np. jednostki szpiegowskie nie mają flag);
- wybór wielkości generowanej mapy;
- modyfikowanie plików konfiguracyjnych gry, np. można całkowicie zablokować działania szpiegów.

To tylko niewielka część modyfikacji... Patch umieścimy na Gambler CD oraz w serwisie Gambler On-Line, gdy tylko się pojawi.

The Network Backbone – +1 Research za każdy punkt uzyskany z traktatów handlowych w tej bazie; +1 Research z każdego Network Node na całej planecie; modyfikacja socjalna Cybernetic Future Society (+3 Police).

The Self-Aware Colony – koszt energetyczny utrzymania struktur spada o połowę we wszystkich bazach; jeśli nadzór policyjny jest możliwy w aktualnym modelu socjoekonomicznym, to każda baza uzyskuje dodatkowy oddział policyjny.

The Singularity Inductor – Quantum Converter w każdej bazie. Przy dużej liczbie miast każdy projekt zastępujący budynki staje się bardzo istotny.

The Telepathic Matrix – koniec buntów dronów; każdy Probe Team ma morale wyższe o 2.

The Weather Paradigm – zwiększa prędkość terraformowania o 50% (wyjątek – likwidowanie fungusa), formerzy mogą budować skraplacze, drążyć mohole oraz podwyższać i obniżać teren.

Inne ważne projekty:

The Ascetic Virtues – zwiększa limit populacji o 2 oraz modyfikuje model socjalny (+1 Police).

The Bulk Matter Transmitter – bardzo istotny przy większej liczbie baz – +2 minerały w każdej.

The Human Genome Project – dodatkowy talent w każdej bazie.

The Living Refinery – zmniejsza ilość minerałów potrzebnych do utrzymania armii; modyfikacja modelu socjalnego (+2 Support).

The Longevity Vaccine – zmniejsza liczbę dronów we wszystkich bazach o 2 (gospodarka planowa) lub 1 (zielona albo prosta ekonomia). Przy ekonomii wolnego rynku o 50% rośnie energia w bazie, w której projekt wybudowano.

The Pholus Mutagen – redukcja wpływu przemysłu na ekologię we wszystkich bazach; należące do gracza Obce jednostki przechodzą na kolejny etap rozwoju.

The Planetary Datalinks – otrzymujemy każdą technologię, którą dysponują przynajmniej 3 frakcje (konieczny dla The Lord's Believers).

The Planetary Transit System – wszystkie nowe bazy startują od populacji 3, o jednego drona mniej w każdej bazie o wielkości 3 lub mniejszej.

The Space Elevator – podwaja wartość energii osiąganej z 1 złoża w bazie, w której projekt się znajduje, oraz podwaja wydobycie minerałów we wszystkich bazach, jeśli budowane są struktury orbitalne. Jednostki posiadające Drop Pods mogą być transportowane z orbity do dowolnego punktu planety (zniesione są ograniczenia wykorzystania struktur orbitalnych w bazach, które nie mają Aerospace Complex).

The Universal Translator – dwa wynalazki stają się dostępne po ukończeniu projektu; posiadająca go baza może przyłączyć dowolną liczbę artefaktów.

The Voice of the Planet – każda frakcja może budować The Ascent to Transcendence; każda Obca jednostka w naszych siłach przechodzi na kolejny cykl rozwoju.

The Xenoempathy Dome – wszystkie pola z fungusem traktowane są jak drogi, dwukrotnie rośnie prędkość jego usuwania. Fungus daje identyczne możliwości bojowe naszym jednostkom i miejscowym formom. Wszystkie Obce jednostki w naszych siłach przechodzą na kolejny cykl rozwoju.

Średnio ważne:

The Citizens' Defense Force – Perimeter Defense w każdej bazie (zbędny dla Human Hive).

The Command Nexus – Command Center w każdej bazie.

The Cyborg Factory – Bioenhancement Center w każdej bazie.

The Dream Twister – +50% w ataku psi (istotny dla Gaia's Stepdaughters).

The Maritime Control Center – zwiększenie liczby punktów ruchu (o 2) wszystkich jednostek morskich, Naval Base w każdej bazie.

The Neural Amplifier – +50% do obrony psi (istotny podczas wojny z Gaia's Stepdaughters).

The Virtual World – we wszystkich bazach Network Node działa jak Hologram Theatre.

Mniej ważne:

The Merchant Exchange – +1 Energy z każdego pola w tej bazie.

The Supercollider oraz **The Theory of Everything** – podwojone punkty nauki z posiadającej te projekty bazy.

Dyplomacja

W grze występują 4 typy stosunków dyplomatycznych z innymi frakcjami: Vendetta (wojna), Truce (zwieszenie broni), Treaty (traktat pokojowo-handlowy) oraz Pact (przymierze). Zajmijmy się tym ostatnim... Jednostki mogą przechodzić swobodnie przez tereny sprzymierzonych frakcji, ale nie naprawiają się szybciej w miastach sprzymierzeńca. Niekiedy dostajemy oddziały do obrony naszych miast. Interesująca jest możliwość planowania wspólnych ataków. Zwiększają się też wpływy handlowe z wymiany z tą frakcją oraz szanse na wymianę technologii. Jednak nawet wtedy sprzymierzeńcy potrafią wykradać wynalazki (możemy wówczas zerwać przymierze).

Możemy zostać poproszeni (lub sami poprosić) o niezbyt wysoką pożyczkę. Warto wymieniać technologie (szczególnie na początku gry) na podobnym poziomie. W większości wypadków należy ignorować próby wymuszenia wynalazków, choć odmowa może doprowadzić do wojny...

Co jakiś czas zbiera się rada przywódców frakcji (możemy kupować głosy). W jej kompetencjach leży elekcja gubernatora planety (prawo veta, +1 z transakcji handlowych, infiltracja wszystkich frakcji), elekcja Su-

preme Leadera (niekiedy frakcje mogą się sprzeciwić, wtedy trzeba ten problem rozwiązać na drodze militarnej). Można też proponować działania w skali globalnej: Salvage Unity Fusion Core (każda frakcja otrzymuje 500 jednostek energii), Global Trade Pact (przyrost wpływów z paktów), Launch Solar Shade (globalne ochłodzenie – obniżenie poziomu mórz), Melt Polar Caps (globalne ocieplenie – podwyższenie poziomu mórz), Repeal U.N. Charter (odrzucenie karty ONZ – możliwość ataków nuklearnych, zrzucania pojemników z gazem i brutalnego tłumienia buntów dronów bez żadnych sankcji czy vendetty).

Jednostki

O jakości jednostki decydują 3 parametry – siła ataku, możliwości obronne i punkty ruchu. Im silniejsza jednostka, tym większe są koszty jej produkcji, dlatego w praktyce jakość sił zbrojnych zależy od możliwości produkcyjnych.

Możemy tworzyć własne jednostki, wybierając „podwozie", broń, tarcze, reaktor (czyli decydujemy, ile uszkodzeń pojazd może wytrzymać, zanim zostanie zniszczony, oraz jaką ładowność będą miały transportowce), a także specjalne umiejętności (na początku tylko jedną, ale gdy poznamy Neural Grafting – dwie).

Do broni najskuteczniejszych i stosunkowo niedrogich, które w miarę szybko można uzyskać, należą: Particle Impactor (siła ognia – 4; Nonlinear Mathematics), Missile Launcher (6; Synthetic Fossil Fuels) oraz Plasma Shard (13; Advanced Spaceflight).

Rakiety mogą mieć ładunek konwencjonalny (Conventional Payload) lub quasi-nuklearny (Planet Buster). Tego ostatniego lepiej nie używać...

Należy pamiętać, że broń dzieli się na strzelającą pociskami (Hand Weapon, Particle Impactor, Missile Launcher, Chaos Gun, Plasma Shard, Graviton Gun) oraz energetyczną (Laser, Gatling Laser, Fusion Laser, Tachyon Bolt, Quantum Laser, Singularity Laser).

Synthmetal Armor chroni tylko przed pociskami, a Silksteel Armor, Photon Wall i Neutronium Armor tylko przed bronią energetyczną.

W przypadku Psi Attack i Psi Defense sytuacja jest specyficzna – ważne są możliwości psi jednostki, a nie siła ognia jej broni.

Warto wspomnieć o kilku najważniejszych umiejętnościach: Antigrav Struts (dodatkowe punkty ruchu; prędkość przemieszczania się jednostki nie zależy od rodzaju terenu), Clean Reactor (nie ponosimy kosztów utrzymania jednostki!), Cloaking Device (oddział jest niewidzialny do momentu, gdy wróg zechce wejść na jego pole), Empath Song (+50% w ataku na jednostki psi – niezbędny na początku, gdy staramy się schwytać jak najwięcej Isle of the Deep), Hypnotic Trance (+50% w obronie przed jednostkami psi), Nonlethal Methods (oddziały do tłumienia buntów dronów).

W początkowej fazie duże możliwości przy stosunkowo niewielkich kosztach mają jednostki rakietowe. Zawsze przydaje się też ciężka artyleria. Jednak na dłuższą metę najważniejsze są jednostki powietrzne, dlatego należy jak najszybciej dojść do Needlejetów (Doctrine Air Power).

Z jednostek morskich najdoskonalsza jest Isle of the Deep łącząca w sobie możliwości transportowca i jednostki bojowej. Inne okręty potrzebne są tylko we wstępnej fazie gry.

Najdoskonalszy typ jednostki to Gravship (Graviton Theory). Porusza się w powietrzu jak samolot (zasięg – 8 pól), ale nie potrzebuje paliwa. Jednak pojawia się stosunkowo późno, chyba że wynalazek ten postawimy sobie za główny cel naszych badań naukowych... Tylko że wtedy zaniedbane będą inne dziedziny.

Wojna

W początkowej fazie lepiej nie wydawać zbyt wiele na wojsko, choć każdej bazie powinniśmy zapewnić obronę. Gdy rozwiniemy technikę i rozbudujemy infrastrukturę, musimy zwrócić większą uwagę na armię.

Liczba jednostek w czasie pokoju nie powinna być duża, chyba że gramy frakcją, która jest w stanie utrzymać duże siły zbrojne.

W planowaniu obrony ogromne znaczenie ma nasze położenie geograficzne. Trzeba przewidzieć, w które miejsca może uderzyć wróg i odpowiednio przygotować się do odparcia ataku. Warto też obmyślić plany kontruderzenia – istotne jest, by granice nie były zbyt długie, aby łatwo dały się obronić przy użyciu stosunkowo niewielkich sił. Miasta graniczne i niektóre nadmorskie powinny mieć nieco większy i bardziej nowoczesny garnizon, natomiast położone wewnątrz zajmowanego przez nas obszaru – minimalny (1 jednostka). Godne uwagi są też „siły szybkiego reagowania" – grupa jednostek w mieście w pobliżu centrum naszego imperium.

Nie należy zbytnio oszczędzać na jednostkach garnizonowych. Warto je wyposażyć w trochę silniejszą broń. Komputer najczęściej daje piechocie broń ręczną lub najnowsze osiągnięcia techniczne. Trzeba wybrać coś pośredniego, pamiętając o najlepszym pancerzu.

Wojny należy toczyć, wykorzystując potencjał produkcyjny i środki szybkiego transportu (kolej magnetyczna, Psi Gate między kontynentami).

Dobrze jest stworzyć niewielkie siły morskie – głównie wykorzystujące Isle of the Deep. Jeśli możemy chwytać miejscową faunę, to kilka jednostek powinno ciągle krążyć po morzach w poszukiwaniu nowych „wysp" daleko od baz (nie ponosimy wtedy kosztów utrzymania).

Przeprowadzając atak na wrogie miasto, najlepiej użyć ciężkiej artylerii do „zmiękczenia" przeciwnika, później sił powietrznych do zniszczenia obrony, na końcu sił pancernych lub piechoty. Działania sił zbrojnych warto połączyć z dywersją szpiegowską, a jeśli nas stać, to... kupić miasto wraz z wyposażeniem i jednostkami wroga. Atakowanie miasta o wielkości 1 najczęściej nie ma sensu – zniszczymy je, zamiast przejąć.

Jacek Ilczuk

Socjoinżynieria

Umożliwia ingerowanie w ustrój naszego społeczeństwa. Wpływamy na politykę (państwo policyjne, demokracja, fundamentalizm), ekonomię (wolny rynek, ekonomia planowa i zielona), system wartości (siła, wiedza, bogactwo) albo stosujemy futurystyczne systemy socjalne (cybernetyczny, eudaimonia, kontrola myśli).

Aktualny stan socjoekonomiczny określają parametry:

- **Economy** – wielkość wpływów energetycznych w bazach.
- **Efficiency** – efektywność (zbyt duża liczba baz powoduje rozrost administracji i spadek skuteczności działania).
- **Support** – utrzymanie jednostek wojskowych, standardowo 2 oddziały za darmo w bazie (po wynalezieniu Clean Reactora maleje znaczenie tego wskaźnika).
- **Morale** – wpływa na jakość armii (najlepiej utrzymywać na standardowym poziomie).
- **Police** – tolerancja na kontrolę policyjną; im wyższa, tym więcej jednostek wojskowych można wykorzystać do utrzymania spokoju w miastach; niski wskaźnik oznacza, że rośnie niezadowolenie, gdy jednostki wojskowe opuszczają miasto: więcej niż jedna (–3), każda (–4), po 2 drony na oddział (–5).
- **Growth** – przyrost populacji (można tolerować wskaźnik –2, czyli zmniejszenie o 20%).
- **Planet** – określa szybkość odczuwania zniszczeń ekologicznych, decyduje o produkcji pól z fungusem oraz wpływa na szansę schwytania okazów miejscowej fauny (od 25% przy +1 do 75% przy +3).
- **Probe** – odporność na ataki szpiegów (przy +3 wróg nie może przejąć baz ani jednostek).
- **Industry** – możliwości przemysłowe – ilość minerałów konieczna do budowy jednostek i struktur; przy poziomie –3 o 30% więcej minerałów, przy +5 o 50% mniej.
- **Research** – jakość badań naukowych od -5 (badania wolniejsze o 50%) do +5 (szybsze o 50%).

W menu socjoinżynierii można także przeznaczać fundusze na wpływy finansowe (Economy), nastroje (Psych) oraz naukę (Labs).





Myth II SOULBLIGHTER

Ktoś pewnie mógłby grze firmy Bungie zarzucić wtórność... Prawdziwych fanów powinna jednak zauroczyć. Interesujące wyzwania dla strategów łączą się tu bowiem z oprawą graficzną, jakiej do tej pory nie było w grach.

Każdy Heron Guard nosi ze sobą korzeń leczący.

Ponieważ Myth 2 jest strategią w pełnym tego słowa znaczeniu, zacznę od konkretów. Znajdziesz tu podpowiedzi, jak najlepiej używać swoich oddziałów oraz jak eliminować konkretnych wrogów. Jest też kilka uwag ogólnych na temat taktyki – powinny pomóc, niezależnie od tego, którą misję rozgrywasz czy z kim walczysz.

Przegląd jednostek

Warriors – zwykli wojownicy z mieczami (jedna z pierwszych jednostek, z którymi się zetkniesz). Stosunkowo szybcy, nie mają żadnych specjalnych zdolności. Najlepiej wychodzą im ataki w grupie, dlatego radzę używać formacji czworoboku. Wojownicy nadają się znakomicie jako wsparcie lub ochrona łuczników lub krasnoludów.

Archers – bardzo ważna jednostka (podobnie jak w części pierwszej). Wprawdzie nigdy nie będziesz miał okazji dowodzić oddziałem większym niż 10–12 łuczników, lecz już w tej liczbie, odpowiednio użyci, są niezwykle skuteczni. Ponieważ jednak nie mają żadnych szans w starciu wręcz, powinieneś trzymać ich z dala od wroga. Po nieznanym terenie łuczników najlepiej przemieszczać w formacji kolistej. Są wtedy przygotowani na atak z dowolnej strony i szybko mogą podjąć walkę. Gdy pojawia się przeciwnik, najlepiej rozciągnąć łuczników w linię. Jeśli rzeźba terenu na to nie pozwala – można użyć podwójnej linii skróconej lub, w skrajnych przypadkach, czworoboku.

Pamiętaj, żeby wydać łucznikom rozkaz zaprzestania ognia, gdy rzucasz do walki wojowników lub inne jednostki bezpośredniego rażenia. Salwa sześciu łuczników w plecy Twoich jednostek może mieć opłakane skutki.

Specjalny tryb ataku łuczników to strzelanie płonącymi strzałami (każdy ma tylko jedną). Gdy strzała spadnie na podatny materiał (np. suchą trawę), zapala go. Ogień utrzymuje się przez jakiś czas. Płonące strzały, chociaż efektowne, zadają jednak mało obrażeń. Opłaca się ich używać tylko, gdy idzie na Ciebie banda powolnych Thralli lub Ghastów, choć i wtedy można je załatwić na dziesięć innych sposobów.

Dwarfs – jedna z najsilniejszych jednostek w grze, jeśli się ją odpowiednio wykorzysta. Krasnalki są stosunkowo powolne, co musisz brać pod uwagę przy planowaniu ataku. W trybie podstawowym rzucają wybuchowymi butelkami, w trybie specjalnym podkładają ładunki na ziemi (można je później zdetonować). Nie ukrywam, że w



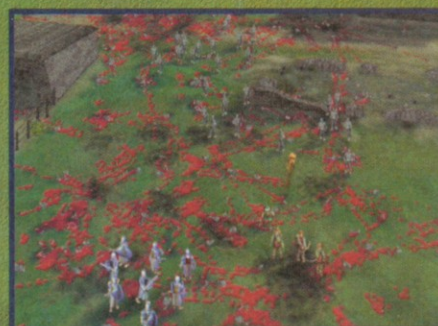
Bungie.net to internetowy serwer do wieloosobowej zabawy w Myth II, odpowiednik Battle.net dla gier firmy Blizzard.

ĆH II
LiGHTER™

Salwa sześciu łuczników w plecy Twoich jednostek może mieć opłakany skutek.







wirze walki nie ma czasu na stosowanie tej drugiej opcji, natomiast atak butelkami jest niesamowicie skuteczny, szczególnie jeżeli masz 2–3 krasnali.

Pamiętaj, że butelki czasem nie wybuchają (szczególnie w drugiej misji, gdy pada deszcz). Każdy krasnal ma nieograniczony zapas butelek i kilka ładunków naziemnych (zwykle 4). Staraj się, aby krasnale zachowywały odstępy między sobą (jeżeli masz więcej niż jednego). Czasami zdarza się bowiem, że krasnal, ginąc, upuszcza butelkę, co doprowadza do wybuchu niesionych przez niego ładunków. Jeżeli w promieniu rażenia są inne dwarfy, następuje reakcja łańcuchowa.

Journeyman – najkrócej mówiąc, medyk (a może raczej kleryk, zgodnie z terminologią AD&D). Może leczyć przyjazne jednostki (6 razy). Nie nadaje się do walki wręcz.

Berserkers – również znani z części pierwszej. Są szybcy i mocno biją, co czyni z nich jeden z najlepszych oddziałów. Znakomicie sprawdzają się jako zwiadowcy lub siły szybkiego reagowania. Berserkerów, podobnie jak inne jednostki przystosowane do walki wręcz, najlepiej ustawić w czworobok. Doskonali do zabijania irytujących wrogów, takich jak Ghole czy Soulless.

Heron Guards – rycerze, a w zasadzie paladyni (każdy Heron Guard nosi ze sobą korzeń leczący). W odróżnieniu jednak od medyków, są szybcy i bardzo silni. Znakomita piechota, tym cenniejsza, że w razie potrzeby może uleczyć inną jednostkę.

Warlocks – magowie rzucający wspaniałe kule ogniste. Niestety, tylko kilka razy będziesz miał okazję nacieszyć się nimi. Potrafią nieźle namieszać. Siłę uderzenia mają znacznie większą niż krasnale, podobnie zasięg. Uważaj tylko, by przez pomyłkę nie popieścić własnych jednostek! Jeśli w misji używasz Warlocków, musisz ich chronić za wszelką cenę. To Twoje najcenniejsze jednostki.

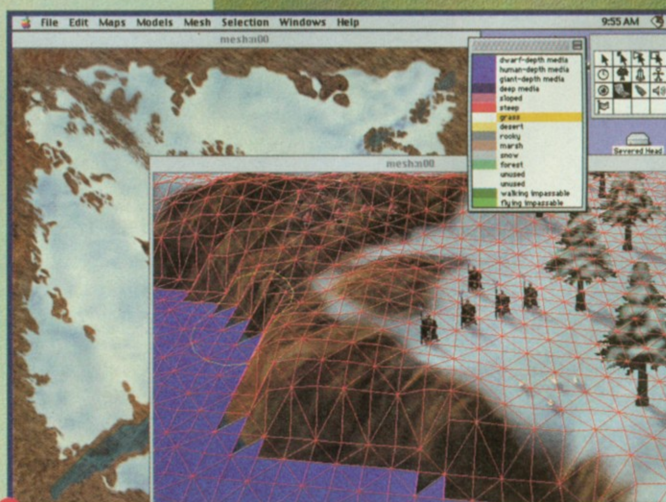
Trow – lodowi giganci. Znani z rzezi, jakie urządzali graczowi w części pierwszej. Fortuna jednak kołem się toczy. Tym razem bestyjki walczą po Twojej stronie – niestety, tylko w dwóch misjach. Szybcy, niesamowicie silni. Możesz z nimi robić, co Ci się tylko podoba, pamiętaj jednak – nie są nieśmiertelni.

Alric – tak naprawdę to nie jednostka, tylko bohater. A właściwie król. Dysponuje sporą mocą, szczególnie w misjach, w których ma magiczny miecz. Wtedy potrafi sam zabić tuziny wrogów. Lepiej, żeby w pobliżu nie było przyjaznych jednostek, ponieważ miecz uderza „obszarowo" – gdy przejedzie po Twoich ludziach, najczęściej nie ma już co zbierać.

Deceiver – jeden z Fallen Lordów, który przyłącza się do Ciebie. Całkiem niezły w walce wręcz, posiada też czar przeciągający jednostki wroga na Twoją stronę.

Przeciwnicy

Ghasts – słaba odmiana zombie. Naprzykrzają Ci się tylko w kilku początkowych misjach. Chodzą trochę szybciej niż Thralle, lecz na tyle wolno, że bez większych problemów można obrzucić ich butelkami z benzyną lub ostrzelać z łuku. W walce wręcz nie mieliby większych szans, gdyby nie fakt, że potrafią paraliżować przeciwnika na kilkanaście sekund. Unikaj więc zbytniego rozpraszania swoich sił podczas walki z Ghastami – jeżeli sa-



Tak tworzono scenariusze gry. Jak się okazuje, komputery Apple'a (patrz ikonka w lewym górnym rogu) nadawały się do tego lepiej niż PC.



Renderowanie postaci łucznika.







mo̸tny wojownik zostanie sparaliżowany, jest skazany na zagładę. Najlepiej zaś w ogóle nie dopuszczać Ghastów w pobliże swoich jednostek. Przeważnie jest to jak najbardziej wykonalne, może poza pierwszą misją na poziomie Legendary.

Brigands – słabsza odmiana Twojej piechoty. Dość szybcy, lecz występują tylko w kilku misjach (2 czy 3), więc nie powinni sprawić Ci problemów. Walcz z nimi jak z każdą piechotą (choćby z Thrallami).

Thralls – tych kolesiów aż miło się zabija. Chodzą bowiem z prędkością ślimaka, w dodatku przeważnie równiutką kolumną, dzięki czemu dwóch krasnali może zrobić miazgę z dowolnej ich liczby. Nie da się ukryć, że to właśnie jest najlepsza metoda likwidowania Thralli. Czasami może się jednak zdarzyć, że Twoim krasnalom nie uda się powstrzymać fali (jeden niewypał może pomieszać szyki). Wtedy po prostu wycofaj się i cały manewr powtórz od początku.

Fetch – po Warlockach chyba najgroźniejsza jednostka przeciwnika (nie licząc oczywiście bohaterów). Atakują „obszarowo", mają spory zasięg. Należy za wszelką cenę unikać wchodzenia w ich strefę rażenia dużymi oddziałami piechoty. Również krasnale są przeciw nim bezużyteczni, gdyż rzucają na mniejszą odległość. Wybór jest więc prosty: łucznicy. To jedyna w miarę bezpieczna metoda.

Problemy zaczynają się, gdy Fetche mają ochronę w postaci Myrkridii lub oszczepników. Tak czy inaczej, zawsze powinny stanowić cel do zlikwidowania w pierwszej kolejności, bez względu na koszty. Dobrym pomysłem jest posyłanie przodem Alrica (w misjach, w których występuje). Jego talizmany czynią go prawie niewrażliwym na błyskawice, którymi uderzają Fetche. Ponieważ zaś strzelają w 90% przypadków w najbliższy cel, Alric może stanowić chodzącą osłonę dla innych jednostek.

Wights – wybuchowe zombiaki, znane już z części pierwszej Mytha. Teraz dorobiły się dodatkowych zdolności – gdy ich szczątki po wybuchu trafią w któregoś z Twoich ludzi, mogą go sparaliżować. Podobnie jak poprzednio, należy pozbywać się Wightów na odległość, łucznikami, krasnalami lub Warlockami.

Ghols – szybkie, średnio silne stworki, lubujące się szczególnie w masakrowaniu łuczników. Są tchórzliwe, lubią uciekać i przegrupowywać się, bądź pod pozorem ucieczki zwabiać Twoje siły w pułapkę. Poradzi sobie z nimi praktycznie każda piechota. Gdy Ghole są w pobliżu, strzeż swoich łuczników i krasnali.

Soulless – latający szkieletowi oszczepnicy znani z mało sportowego zachowania (konkretnie z uciekania w takie miejsca, gdzie nie możesz ich dopaść, na przykład na środek jeziora). Atakują z dużej odległości, często nie trafiają, więc są niegroźni, choć uciążliwi. Najlepiej radzą sobie z nimi łucznicy, mający podobny zasięg, ale większą celność. Można też wysłać szybką bojówkę (najlepiej Berserkerów), choć bywa to niebezpieczne z dwóch powodów. Po pierwsze, jeżeli oszczepnicy zwieją gdzieś, gdzie piechota nie może wejść, tylko bez potrzeby nadwerężysz swoje siły. Po drugie, za linią oszczepników często czają się większe siły wroga i ścigając denerwujące truposze można się władować w niezłą kabałę.

Trow – będziesz z nimi walczył tylko raz, trudno to zresztą nawet nazwać walką. Będziesz mianowicie brał udział w pewnej dziwacznej grze, aby udowodnić przywódcy gigantów, iż powinien Ci pomóc. Ponieważ zasady gry dopuszczają zabijanie zawodników z drużyny przeciwnej, nie ma się nad czym zastanawiać. Gigantów jest kilku, chodzą przeważnie pojedynczo. Ostrzelać z łuku, zaatakować gromadą, utłuc – oto przepis. Może mało finezyjny, ale skuteczny.

Stygian Knights – odpowiednik Twoich Heron Guardów. Zakuci w zbroje rycerze, niezbyt szybcy, niezbyt często się pojawiający (przeważnie w oddziałach liczących nie więcej niż sześć osób). Chodzą na tyle wolno, że można ich wysadzić w powietrze butelkami z benzyną. W walce „jeden na jednego" prawdopodobnie pozabijają Twoich wojowników, więc raczej nie rzucaj się na nich bezmyślnie, zmylony małymi rozmiarami ich oddziałów.

Myrkridia – coś w rodzaju wilkołaków. Niesamowicie szybcy i odporni na ataki, to jedni z najgroźniejszych przeciwników, z jakimi przyjdzie Ci się zmierzyć. Zbyt szybcy, by móc skutecznie ich obrzucić butelkami, dostatecznie silni, by stawić czoła wojownikom, a nawet Berserkerom... Jedyną sensowną metodą jest wczesny ostrzał łuczników, a potem frontalny atak wszystkich jednostek przeznaczonych do walki wręcz. Gdy masz przewagę liczebną, szybko uda Ci się pozabijać wilkołaki, często nawet bez większych strat własnych.

Za wszelką cenę staraj się uniknąć sytuacji, w której jeden lub więcej wilkołaków przedrze się na Twoje tyły. W kilka sekund zmasakruje krasnali i łuczników! Myrkridie są chyba jedynymi przeciwnikami, na których naprawdę warto zużyć wybuchowe zaklęcia Alrica.

W jednej misji występują wilkołaki-giganty rzucające wybuchowymi kulkami. Są naprawdę groźne, na szczęście akurat w tej misji masz do dyspozycji Trowy, które są zresztą najlepszą odpowiedzią na te monstra.

Warlocks – w zasadzie walczą u Twojego boku, lecz w jednej misji będziesz miał okazję ich spotkać po przeciwnej stronie barykady. Znajdziesz się mianowicie pomiędzy dwiema armiami – Mauli i Warlocków. Zarówno jedni, jak i drudzy, w przerwach pomiędzy masakrowaniem siebie nawzajem, będą próbować zabić Twoje jednostki. Lojalnie uprzedzam, że walka z Warlockami nie ma sensu – dysponują taką siłą ognia, że zdmuchną Cię w sekundę, nawet nie uda Ci się do nich zbliżyć. Jedyną metodą jest więc błyskawiczna ucieczka, najlepiej w kierunku drugiej armii – wtedy zaczynają się bić ze sobą.

Mauls – stwory wyglądające jak chodzące świnie, ewentualnie jak Orki z niektórych, mniej znanych systemów fantasy. Są duże,

Podręcznik sztuki wojennej

- Staraj się nie dopuścić do rozproszenia Twoich sił oraz zbytniego rozciągnięcia kolumny marszowej. Najlepszą metodą jest sformowanie zwartego szyku – z przodu regimenty piechoty, między nimi lekko wysunięte do przodu krasnale (plus ewentualnie bohater lub Warlock), z tyłu zaś łucznicy w formacji kolistej. Gdy pojawi się wróg, piechota ustawia się do niego frontem i chroni flanki. Krasnale wychodzą jeszcze trochę do przodu i – dopóki mogą – atakują, a potem się wycofują. W tym czasie łucznicy rozwijają się w linię i spokojnie, zza pleców piechoty prują z łuków do wroga. Gdy przeciwnik jest blisko (powinien być zdrowo nadwątlony), rzucasz do walki piechotę, by dokończyła dzieło. Taki system pozwala uniknąć większości zasadzek oraz maksymalnie wykorzystać potencjał Twoich jednostek dalekiego zasięgu.
- Pamiętaj, że podwładni Soulblightera przeważnie atakują falami. Gdy pokonasz jedną, masz chwilę spokoju na przeformowanie szyków i ewentualne leczenie rannych. Nigdy nie posuwaj się do przodu, jeśli nie jesteś pewien, czy całkowicie zniszczyłeś atakującą Cię falę. Gdy tylko zobaczysz na mapce w prawym górnym rogu przeciwników, zatrzymaj kolumnę i przygotuj się na przyjęcie ataku. Czasami dobrym wyjściem jest wycofanie się i podjęcie walki po przeformowaniu (dotyczy to jednak tylko powolnych przeciwników, np. Thralli).
- Kluczem do sukcesu jest dobra orientacja w przestrzeni. Zapoznaj się dobrze z obsługą kamery i systemem oznaczeń na mapce. Jeżeli podczas ataku pogubisz się, najprawdopodobniej przegrasz. Musisz dokładnie wiedzieć, skąd idzie natarcie i gdzie w danej chwili są Twoje jednostki.

I to właściwie wszystko. Życzę powodzenia w walce z Soulblighterem. Na koniec jeszcze jedna przyjacielska rada (każdy łatwo się zorientuje, do której misji): nie należy otwierać schowka z ładunkami wybuchowymi za pomocą butelki z benzyną.

silne i nieoczekiwanie szybkie jak na taką masę. Bardzo groźni przeciwnicy, tym bardziej że nie zabija ich pojedynczy wybuch butelki krasnala (trudno więc powstrzymać napierającą falę). Na szczęście nie występują zbyt często. Atakują przeważnie zwartą formacją. Najlepszą metodą jest obrzucenie ich butelkami z benzyną, a potem dobicie grupką Berserkerów (najlepiej ok. 10 – 12, gdyż Maule, nawet poturbowane, są morderczymi przeciwnikami). Dobrym sposobem jest też zastawienie pułapki (kilka ładunków na ziemi), lecz na takie zabawy przeważnie nie ma czasu. Stosując pierwszą z proponowanych metod, uważaj, by nie wysunąć krasnali zbytnio do przodu, gdyż mogą nie zdążyć się wycofać.

Ghosts – strasznie frustrujący przeciwnicy, duchy innych jednostek z gry pojawiające się bodaj w dwóch misjach. Czasami atakują, czasami nie, czasami piorą się między sobą, aż echo idzie. Najlepiej omijać je z daleka, ewentualnie szybko przebiec obok i iść dalej (rzadko ścigają). Najgorsze są duchy krasnali (rzucające jak najbardziej materialnymi butelkami z benzyną) oraz duchy Myrkridii (prawie tak silne jak pierwowzory). Duchy można wprawdzie w ostateczności zabić w klasyczny sposób, lecz są bardzo wytrzymałe, więc jest to w zasadzie walka... no właśnie, z duchami...

Summoner – koleś odpowiedzialny za nagły wysyp wilkołaków w tej spokojnej krainie. W jednej z misji będziesz mógł mu za to osobiście podziękować. Summoner jest w zasadzie niegroźny, lecz co kilkanaście sekund przywołuje dwa wilkołaki, poza tym zaś ma brzydką skłonność teleportowania atakujących go, jednostek na drugi koniec mapy. Najlepszą metodą zabicia jest rzucenie na niego wszystkiego, co jest pod ręką. Dopiero gdy będzie sztywny, zajmiesz się wilkołakami, które udało mu się wezwać. Inne sposoby to syzyfowa praca.

Shiver – jeden z Fallen Lordów (a właściwie jedna, jędza parszywa...). Podkomendna Soulblightera, z którą przyjdzie Ci się zmierzyć w jednej z misji. Najlepiej nie wdawaj się z nią w żadne potyczki, dopóki nie zapędzisz jej w kozi róg, czyli kanion bez wyjścia. Wtedy sprawą zajmie się Deceiver. Oczywiście można Shiver pokonać w otwartej walce, lecz to bardzo trudne – szybko biega, uderza „obszarowo", niespodziewanie i w dodatku z dużą siłą.

Soulblighter – Twój główny przeciwnik, czasami pojawia się osobiście w niektórych misjach. Nie należy go drażnić, strzelać do niego, a już szczególnie nie wolno go atakować. Kiedyś podkusiło mnie zaatakować Soulblightera 15 Berserkerami, 6 łucznikami i 4 krasnalami (wszyscy 100% zdrowia). Po kilku chwilach musiałem zamawiać 25 trumien, a bydlakowi pasek energii nawet nie drgnął! Jedynymi osobami mogącymi mierzyć się z Soulblighterem są: Alric i Deceiver. Jeżeli jednak nie musisz go atakować w danym momencie, lepiej tego nie rób – Soulblighter przeważnie chadza własnymi drogami, nie mieszając się do bijatyk pospólstwa. Oczywiście w ostatniej misji będziesz musiał dobrać mu się do skóry, ale tym zajmie się król Alric, i to jako NPC.

Frogger

PS Na krążku CD 3a/99 w katalogu \ROZNOSCI\ umieściliśmy komplet save'ów z gry oraz filmy przedstawiające przejście wszystkich misji.

Za wszelką cenę staraj się unikać sytuacji, w której jeden lub więcej wilkołaków przedrze się na tyły Twoich wojsk. W kilka sekund krasnale i łucznicy zostaną zmasakrowani!





Return to Krondor

Gra składa się z 10 etapów. Masz okazję kierować w niej poczynaniami pięciu bohaterów: magów Jazhary i Kendarica, kapłana Solona, złodzieja Jamesa oraz wojownika Williama.



Poruszanie się i obserwacja

Bohaterowie w Return to Krondor poruszają się w bardzo nietypowy dla gier role–playing sposób. Kamera ustawiona jest w różnych miejscach (nie zawsze gracz ma na nią wpływ), a wszystkie lokacje dzielą się na ekrany, między którymi można przechodzić.



Po pierwsze, bohaterami steruj za pomocą klawiatury, używanie kursorów daje większą precyzję. Z myszki korzystaj wtedy, kiedy chcesz udać się w konkretne miejsce, które możesz zaznaczyć.

Po drugie, gdzie możesz, steruj położeniem kamery. Podczas walki, aby lepiej orientować się, gdzie kto jest, a po walce, aby dostrzec wszystkie leżące na ziemi ciała oraz ukryte skarby. W kilku wypadkach bez zmiany kąta widzenia kamery nie dostrzeżesz skrzyń czy schowków z cenną zawartością.

Rozmowy

Każdą rozmowę prowadź jak najdłużej i wypytuj swego rozmówcę o co tylko się da, zanim go na przykład zaatakujesz.

W kilku sytuacjach jest to szczególnie ważne, gdyż wpływa na rozwój fabuły. Ba, może się nawet okazać, że bez rozmowy z daną osobą nie wypełnisz wyznaczonego zadania, gdyż nie uzyskasz potrzebnych informacji! Za szczególnie zręcznie przeprowadzoną rozmowę możesz otrzymać nagrodę w postaci dodatkowych punktów doświadczenia.

Walka

Bardzo ważną rolę w walce odgrywa inicjatywa. To od niej zależy, w jakiej kolejności bohaterowie oraz potwory wejdą do bitwy. Musisz też zdecydować, czy bohaterowie będą się w walce zachowywać agresywnie, normalnie czy defensywnie. Pierwszą opcję radzę ustawić wszystkim postaciom biorącym udział w walce wręcz, natomiast drugą tym, które czarują (inna sprawa, że niewiele to pomoże).

W walce bardzo ważna jest mobilność (przynajmniej dla postaci walczących wręcz, bo czarodzieje mogą stać w miejscu), dlatego postać nie powinna być zbyt obciążona. Jeśli ma tyle przedmiotów, że ledwie je może udźwignąć (powyżej 90%), na polu bitwy rusza się jak żółw.

Zaklęcia

W RtK przez długi czas będziesz korzystać z czarów, które trzeba rzucać ostrożnie (przygotowanie trwa jedną turę, dopiero w następnej mag rzuca zaklęcie). Niestety, sposób ten sprawdza się głównie na dużych, otwartych przestrzeniach. W zamkniętych pomieszczeniach czarodziej szybko zostaje zaatakowany i dekoncentruje się, efekt przygotowań zostaje więc zmarnowany.

I jeszcze rzecz najważniejsza: korzystać z mocy magii mogą tylko bohaterowie, którzy nie używają żadnej broni. Zapomnij więc o sztyletach dla czarodziejów. Twój kapłan zaś musi wybierać między umiejętnością leczenia przyjaciół, a walką wręcz. W podróży przez Krondor natkniesz się na kilka doskonałych artefaktów (pierścieni oraz naszyjników), które pomogą Twym bohaterom rzucać czary. Na przykład sprawią, że czarodziejowi zawsze uda się rzucić zaklęcie danego kanonu albo wpłyną na wzrost jego ogólnych zdolności magicznych, wtedy koszt rzucenia każdego zaklęcia będzie niższy niż zwykle.



Korzystać z mocy magii mogą tylko ci herosi, którzy nie trzymają w ręku żadnej broni.

Znajdziesz również przedmioty, które umożliwiają rzucanie zaklęć. Będą to zarówno magiczne pergaminy, jak i pierścienie czy nawet broń (doskonały jest zwłaszcza Battlehammer of Onan-ka, pozwalający na zastosowanie w walce jednorazowo czaru Call the Healing Wind). Dodatkowe uwagi na temat magii w RtK znajdziesz w rozdziale Magiczne Kanony.

Rozwój bohatera

Po zdobyciu kolejnego poziomu doświadczenia każdy bohater otrzymuje dodatkowe Punkty Życia oraz Czarów (tylko jeżeli jest magicznie uzdolniony). Liczba przyznanych punktów może być różna, toteż warto kilka razy po zdobyciu następnego poziomu doświadczenia skorzystać z opcji „Load" i wypróbować, czy nie da się jej zwiększyć.

Poza tym bohater zawsze będzie mógł podzielić 100 punktów między kilkanaście różnych cech. Tylko na początku cecha rośnie o jeden w zamian za jeden dodatkowy punkt. Później przelicznik ten wynosi nawet 4 do 1! Bohaterowie powinni specjalizować się w umiejętnościach, które im się przydadzą. W wypadku Jamesa trzeba położyć nacisk na Blade, a potem również Bow oraz Lock Pick i Disarm Traps (choć nie jest to konieczne). William powinien szkolić się w 2-Handed Weapons lub Blade, a także Shield, natomiast Solon w Blunt, gdyż młoty, z których będzie korzystać, są naprawdę przedniej marki.

Czarodzieje Jazhara i Kendaric przede wszystkim muszą myśleć o rozwoju umiejętności czarowania. Jazharę wyszkoliłem też maksymalnie w identyfikowaniu przedmiotów (Analyze), dzięki czemu nie musiała zużywać mana na czar Know the Hidden (również pozwala odgadnąć przeznaczenie danej rzeczy). Poza tym bohaterowie powinni mieć jak najwyższy wskaźnik Defence oraz Initiative.

Magiczne kanony

Path of the Storms – kilka doskonałych zaklęć, szczególnie: Thunderclap, Maelstrom, Conjure Sky Warrior oraz Storm Rain. Rewelacyjny jest zwłaszcza Conjure Sky Warrior (9. poziom) – błyskawica uderza we wrogów w każdej turze, a mag może rzucać inne zaklęcia.

Path of Change – kanon warto rozwijać ze względu na czar 7. poziomu, Speed of Thought. Rzucenie go zwiększa szybkość każdego bohatera oraz (i to właśnie jest wspaniałe!) podwaja liczbę ciosów, które postać może zadać w jednej turze. Gdy zawodzi zdolność Analyze, bardzo ważny staje się czar Know the Hidden. Zainteresowało mnie także zaklęcie The Beast Within, przemieniające czarodzieja w potwora, ale efekt okazał się niezadowalający.

Path of the Mind – czar Mindblade (1. poziom) jest doskonały, kiedy chcemy wykończyć ciężko rannego przeciwnika (albo nieco słabszego). Niewielki koszt i duże szanse na szybkie, poprawne użycie czynią z niego wspaniałą broń na polu bitwy. Spośród pozostałych zaklęć tego kanonu warto jeszcze zwrócić uwagę na Enslave the Will – sprawia, że wróg staje po stronie czarodzieja.

Path of Fire – Firestorm to znakomite zaklęcie rażące wszystkich wrogów, ale dostępne dopiero na 10. poziomie. Nie ma tu innych, specjalnie ciekawych czarów, może poza Fire Lance, która zadaje spore obrażenia. Lepiej skoncentrować się na Path of the Storms, gdyż są tam o wiele skuteczniejsze czary ofensywne.

Path of Life i **Path of the Divine** – czary kapłańskie, stosowałem rzadko, ponieważ Solon jest niezastąpiony na polu bitwy. Uderza z ogromną siłą, a dzięki możliwości zakładania zbroi płytowych jest również „ciężki do ugryzienia". Poza tym większość czarów kapłańskich wymaga dotknięcia przeciwnika lub sojusznika, a to znacznie ogranicza możliwości tego kanonu magii. Oczywiście bardzo przydatne mogą się okazać Great Blessing oraz Call of Healing Wind, gdyż częściowo uzdrawiają całą grupę. Stosować te czary może jednak tylko bohater z bardzo wysokim poziomem doświadczenia.

Jacek Piekara



PS Rozwiązanie gry w TeTe, str. 50.







Szkice postaci występujących w grze.

Komputery roku 2000

Od 18 do 24 marca w Hanowerze odbywały się targi komputerowe CeBIT '99. W 26 ogromnych halach ofertę przedstawiało ponad 7,5 tysiąca wystawców. CeBIT to największe targi komputerowe na świecie.

Po raz pierwszy w historii CeBIT odwiedził przedstawiciel Gamblera. Okazało się, że na targach jest wszystko, do czego prawdziwy gracz wzdycha po nocach – łącznie z przedstawicielkami płci pięknej ;-).

NVIDIA

W wyścigu producentów kart 3D na prowadzenie wyszła NVIDIA. Jej najnowszy układ graficzny, **RIVA TNT-2**, w pierwszych testach okazał się szybszy od Voodoo³!

Bazowana na jądrze starej RIVY TNT (wykonanej w technologii 0,35 mikrometra) TNT-2 nie jest tylko marketingową wersją starego projektu TNT w technologii 0,25 mikrona. W kości zastosowano kilka nowych rozwiązań. Poprawiono wewnętrzne magistrale, dzięki czemu nawet przy tej samej szybkości zegara jądra (core clock) jest szybsza od TNT. Ponadto, wykonana w lepszej technologii (tj. 0,25 mikrona), potrafi pracować z prędkościami większymi niż TNT. Stara TNT taktowana była zegarem 90 MHz i dawała się podkręcić do 105–110 MHz. Nowa TNT-2 domyślnie pracuje z szybkością 125 MHz, ale producenci kart oferują także wersje 143, 150, 166 i 175 MHz. W większości testów nawet TNT-2 143 wypada lepiej niż Voodoo³ 3500 (najsilniejsza wersja, taktowana zegarem 183 MHz).

TNT-2 ma zintegrowany układ RAMDAC 300 MHz (stara TNT – 250 MHz). Obsługuje do 32 MB pamięci, zatem radzi sobie ze znacznie większymi rozdzielczościami (maksymalnie 2048×1536!) i częstotliwościami odświeżania. Pracuje w trybie AGP 4×, jest też zgodna z AGP 2× i AGP 1×.

Karty bazowane na TNT-2 pokazywali na targach prawie wszyscy liczący się producenci akceleratorów. Niektóre dopalacze, np. AOpen, standardowo mają na śledziu, oprócz 15-igłowego wyjścia do monitora, także złącze DFP (Digital Flat Panel). DFP wyprowadza z karty graficznej sygnał w postaci cyfrowej do wyświetlacza LCD, bez konwersji na format analogowy (jak zazwyczaj). Połączenie DFP gwarantuje, że sygnał z karty graficznej będzie idealny pod względem odwzorowania kolorów, ostrości obrazu, jasności i kontrastu. Chip TNT-2 na karcie AOpen będzie taktowany zegarem 166 MHz.



CeBIT to największe komputerowe targi na świecie; na zdjęciu jedno z kilkudziesięciu wejść na imprezę.

Także firma Leadfast ma w ofercie kartę z układem TNT-2 – WinFast 3D S320 II. Przedstawiciele firmy twierdzili, że chip będzie prawdopodobnie taktowany zegarem 125 MHz.

Creative Labs zapowiedziała kartę 3D Blaster TNT-2: taktowana zegarem 125 MHz RIVA TNT-2 plus 32 MB pamięci SDRAM za równowartość około 700 zł (cena w Niemczech, zatem można liczyć na podobną w Polsce).

Diamond również przedstawił kartę z układem TNT-2 – Viper V770. Produkowana będzie w dwóch wersjach: z wyjściem i bez wyjścia telewizyjnego.

Kość NVIDIA Vanta to okrojona TNT-2. Wspiera AGP 4×, ale ma 64-bitową magistralę pamięci (TNT-2 – 128-bitową), dlatego potocznie nazywa się ją „TNT Lite". Przykładem karty z układem Vanta jest Maxi Gamer Phoenix 2 firmy Guillemot.



26 hal tworzy coś w rodzaju małego miasteczka. Po uliczkach jeżdżą specjalne mikrobusy.

3dfx

Duże stoisko firmy 3dfx (która po wykupieniu STB zmieniła nazwę z 3Dfx Interactive na 3dfx Interactive) cieszyło się ogromnym zainteresowaniem. Tłum nastolatków pchał się w kierunku kilku komputerów z zainstalowanym Voodoo³ 2000. Mnie także udało się na chwilę dostać do jednej z maszyn. Nie zwracałem uwagi na framerate, ale na jakość obrazu. Moje obawy potwierdziły się – jest słaba. Widoczne są poziome paski znane z Voodoo i Voodoo², kratkowane (dithering) wybuchy czy dymy, mało soczyste kolory. Odbyłem krótką pogawędkę z Luciano Alibrandim, który wcześniej pracował dla STB. Jest przekonany, że Voodoo³ odniesie ogromny sukces i zniszczy konkurencję. Nie podzielam jego optymizmu.

Luciano pokazał mi, jak wygląda karta Voodoo³ 2000 – płytka jest taka sama, jak w STB Velocity 4400! Zatem 3dfx wykorzystała całkowicie fabryki STB i nawet nie stworzyła nowych płytek pod swoje procesory graficzne.

3dfx oczekuje, że Voodoo³ 2000 (najsłabsza wersja V³) zdobędzie największą popularność. Mocniejsze Voodoo³ 3000 i Voodoo³ 3500 dedykowane są graczom–zapaleńcom i kosztują więcej (prawdopodobnie Voodoo³ 3500 ponad 1000 zł).

S3

Znany chip Savage3D firmy S3 doczekał się godnego następcy – **Savage4** (pisaliśmy już o nim w Gamblerze 4/99). Pod względem osiągów ma

być porównywalny z TNT-2 oraz wspierać wieloteksturowanie (multi-texturing), chociaż ma tylko jedną jednostkę teksturującą! Oczywiście będzie obsługiwać wymyśloną przez S3 technologię kompresji tekstur, S3 Texture Compression, która jest częścią pakietu DirectX 6.0 i nowszych.

Savage4, jak na chip nowej generacji przystało, korzysta z magistrali AGP 4× (jest także zgodny z AGP 2×) oraz obsługuje do 32 MB pamięci tekstur. Dzięki kompresji potrafi we własnej pamięci lokalnej zmieścić ich ponad 100 MB! Firma S3 pokazywała grę Unreal Tournament (wkrótce w sklepach), która będzie korzystała łącznie z 1 GB tekstur w wysokiej rozdzielczości (co oznacza rozdzielczość 1024×1024, a nawet 2048×2048)! Dla porównania: maksymalny rozmiar tekstur obsługiwanych przez Voodoo to 256×256. Gdy w Quake'u czy Unrealu podchodzimy do ściany, to – jeśli używamy produktu 3dfx – widzimy rozmyte plamy. Na Savage4 w Unreal Tournament na podłodze było widać ziarenka piasku, a na ścianach – rysy!

Savage4 będzie produkowany w dwóch wersjach: Pro i GT. Pierwsza używa AGP 4× i współpracuje z pamięcią 143 MHz (do 32 MB), druga wykorzystuje do 16 MB pamięci 125 MHz oraz jedynie tryb AGP 2×.

Większość producentów kart graficznych zapowiedziało dopalacze z układem Savage4. Diamond rozpocznie wkrótce sprzedaż 16-megowej karty Stealth III S540 z układem Savage4 Pro oraz 8-megowej karty Stealth III S520 z układem GT. Creative ma już w ofercie kartę 3D Blaster Savage4 (Pro). Britek oferuje dwie karty: ViewTop Titan GT z 16 MB pamięci i układem GT oraz Titan PRO z 32 MB pamięci i chipem Pro. Zaletą wszystkich kart jest bardzo atrakcyjna cena – za 32-megowe wersje zapłacimy zaledwie 500 zł!

3DLabs

Także 3DLabs ma w ofercie kolejny układ – **Permedia 3**. Po klęsce Permedii 2, 3DLabs ma nadzieję, że następca zdobędzie szturmem rynek. Na razie zanosi się na to, że kość pojawi się na arenie nowych dopalaczy 3D jako ostatnia – we wrześniu. Widziałem zaledwie dwie czy trzy karty z układem Permedia 3. Jedna z nich to Leadtek WinFast 3D L300.

VideoLogic

Firma pokazała po raz pierwszy prototyp karty **Neon 250** z układem **PowerVR 250** (znanym poprzednio jako PowerVR Second Generation), która w benchmarkach wypada podobnie jak Voodoo^3 czy TNT-2! Na komputerze z procesorem Pentium III 500 i 128 MB pamięci RAM uruchamiałem benchmarki timedemo w Quake'u II (mapa demo1.dm2). Wyniki w 16-bitowym kolorze były następujące: 117 fps w rozdzielczości 640×480, 91 fps w 800×600 i 62 fps w 1024×768. Dla porównania, TNT w 800×600 „wyciska" tylko 60 fps. Gdy przestawiłem na 32-bitowy kolor, chociaż przedstawiciel VideoLogic protestował, tłumacząc, że ma kiepskie drivery, framerate spadł do 39 fps w 1024×768. Podobno to wyłącznie wina sterowników.

Jakość obrazu w 16-bitowym kolorze na PowerVR 250 jest rewelacyjna! Gdy zmieniłem rozdzielczość na 640×480 i podszedłem do ściany (żółte światełko na początku QII), nie mogłem w ogóle dostrzec ditheringu! Jakość w kolorze 32-bitowym i 16-bitowym była praktycznie taka sama! Nie miałem jednak okazji sprawdzić dymu lub szkła (16-bitowy kolor w tych efektach wypada gorzej). Porównajmy: na TNT widać wyraźnie różnicę (dithering w trybie 16-bitowym), zaś Voodoo zawsze stosuje dithering, gdyż nie wykorzystuje trybu 32-bitowego.

PowerVR 250 to jedyny układ graficzny, który nie operuje trójkątami, ale całymi płaszczyznami. Stosuje technologię nieskończonych płaszczyzn (infinite planes) i nie oblicza położenia brył niewidocznych (zasłoniętych innymi). Dzięki temu wydajność rośnie o około 100–150%. Nie jest wymagany także bufor Z, czyli 16 MB pamięci w zupełności wystarczy. Neon 250 będzie wyposażony w 16 MB RAM, chociaż VideoLogic ma też w ofercie kartę R-Cade Vision 250 – 32 MB pamięci oraz wyjście i wejście (!) wideo.

Układ PowerVR 250 to podsystem graficzny nowej superkonsoli, Sega Dreamcast, która w Europie ma się pojawić we wrześniu. PVR250 napędza także maszynę arcade – Sega Naomi.

ATI

Na bardzo dużym stoisku firma ATI promowała swój jedyny produkt – układ **RAGE 128**. Na bazie tego procesora ATI zbudowała pięć różnych kart: Xpert99 (8-megowa, bazowana na prostszej wersji układu RAGE 128VR z 64-bitową szyną pamięci), oparte na mocniejszej wersji RAGE 128GL karty Xpert128 (16 MB SDRAM), Rage Magnum (32 MB SDRAM), Rage Fury (32 MB SDRAM i wyjście do telewizora) oraz All-In-Wonder 128 (32 MB SDRAM, tuner telewizyjny, wejście i wyj-

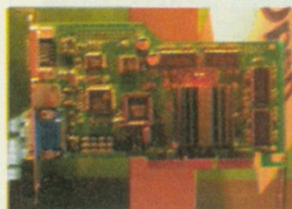
Top 5 według Gamblera

Na targach CeBIT '99 można było zobaczyć dziesiątki tysięcy ciekawych produktów. Wybrałem pięć – moim zdaniem – najciekawszych.

1. **VideoLogic Neon 250** – rewelacyjna karta graficzna, korzystająca z nowego procesora PowerVR 250, w którym zastosowano innowacyjną metodę tworzenia światów 3D z użyciem płaszczyzn zamiast trójkątów. Bardzo szybka, na dodatek oferuje znakomitą jakość obrazu, nawet z 16-bitową głębią koloru. Jeśli VideoLogic dotrzyma obietnicy, Neon 250 będzie miała także bardzo atrakcyjną cenę – na poziomie kart z układem Savage4.



2. **Karty graficzne z układem RIVA TNT-2** – jedne z najszybszych, jeśli nie najszybsze. Do tego oferują 32 MB pamięci, 32-bitowy rendering, AGP 4× i najwięcej funkcji 3D. Nawet jeśli wersje ostateczne okażą się jednak wolniejsze od Voodoo^3, będą warte polecenia ze względu na świetną jakość obrazu i obsługę tekstur w wysokiej rozdzielczości.



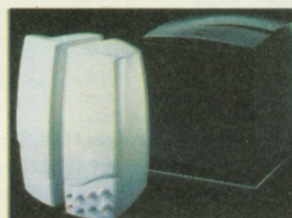
3. **Odtwarzacz MP3 étto** – najciekawszy przenośny odtwarzacz plików MP3. Malutki, leciutki, z wbudowanym radiem, oferujący funkcje dyktafonu. Jego jedyną wadą jest mała ilość wbudowanej pamięci – 32 MB, co wystarczy na zapamiętanie zaledwie 30 minut muzyki. Na początku prawdopodobnie będzie kosztować 700–800 zł, jednak jeśli cena spadnie do 300 zł (a urządzenie to nie ma prawa więcej kosztować!), to... drżyjcie walkmany i discmany. Wasz czas dobiega końca.



4. **Karty graficzne 3dfx Voodoo^3** – superszybkie karty graficzne. Osiągi 3D mają porównywalne lub czasem lepsze od TNT-2. Dla wielu graczy trochę gorszą jakość obrazu zrekompensuje wysoki framerate. 3dfx obiecuje w większości gier minimum 60 klatek/s przy rozdzielczości 1024×768. Taka liczba gwarantuje znakomitą dynamikę gry i... ostrość ruchomych przedmiotów (co można sprawdzić programem Demo6030 – był na krążku Gamblera 4/99).



5. **Głośniki Labtec ATX-5820** – rewelacyjne głośniki do komputera z funkcją Virtual Dolby Surround. Największe wrażenie robi drewniany subwoofer – brzmienie basów po prostu zwala z nóg. Gdyby cena głośników spadła o połowę (do 500 zł), zestaw mógłby się stać standardowym wyposażeniem komputera do gier. Na razie jednak nic nie zapowiada spadku ceny głośników.



ście wideo). Ponadto na stoisku ATI można było dostać... lody Magnum (za darmo).

Wczesną wersję karty Rage Fury opisaliśmy w poprzednim numerze. Trochę szybsza od RIVY TNT, ma znakomite osiągi w 32-bitowym kolorze i w pełni sprzętowe odtwarzanie filmów z płyt DVD-Video. Z kolei najnowszy produkt ATI, All-In-Wonder 128, umożliwia oglądanie telewizji na komputerze oraz w czasie rzeczywistym nagrywa filmy w formacie MPEG-2!

Intel

Następca Intela 740 to układ **i752**. Dodano mu obsługę AGP 4× oraz 16 MB pamięci, ale lista jego funkcji 3D nie została poszerzona (brakuje np. 32-bitowego renderingu). Kość jest podobno znacznie szybsza od i740, nie widziałem jej jednak w akcji – miałem w rękach jedynie płytę główną Tekrama z wygrawerowanym napisem „SECRET" :-)



Wnętrze hali nr 9 – to tu pokazywano wszystkie najnowsze karty graficzne.

Matrox

Karty graficzne Matroxa, bazowane na własnych układach graficznych firmy, zawsze cieszyły się dobrą opinią. Niegdyś był to numer jeden pod względem szybkości, obecnie – pod względem jakości obrazu.

Chip **MGA-G200** Matroxa zdobył dużą popularność w ubiegłym roku. Innowacją była w nim technologia DualBus, czyli dwie niezależne szyny danych – każda po 64 bity. Jednocześnie G200 mógł przesyłać dane w dwóch kierunkach, co teoretycznie miało go uczynić najszybszym na świecie. Niestety, w praktyce karta okazała się przeciętna (osiągi na poziomie RIVY 128), choć jakość grafiki 3D, dzięki technologii VCQ (Vibrant Color Quality), jest naprawdę świetna.

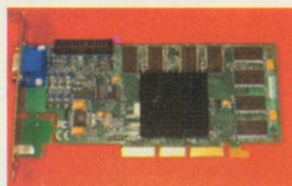
G400 to następca G200, także z technologią DualBus, ale każda szyna ma rozdzielczość 128 bitów. To pozwala nazwać G400 pierwszym 256-bitowym układem graficznym! Matrox nie obiecuje tym razem, że jego produkt osiągami pobije TNT-2, przedstawia go jako pierwszy, który całkowicie wspiera sprzętowo środowiskowe odwzorowanie powierzchni (environment mapped bump mapping). Inne układy, np. TNT czy RAGE 128, stosują tzw. emboss bump mapping, w którym chropowatości tekstury rzucają jednokolorowy cień. Z kolei prawdziwy bump mapping powinien dawać wrażenie superrealistycznej chropowatości obiektu i to Matrox obiecuje.

G400 oferuje też bardzo interesującą technologię DualHead Display. Chip potrafi wygenerować dwa niezależne obrazy, tj. co innego może wyświetlać na monitorze komputera, a co innego na telewizorze. Matrox zastanawia się nad produkcją kart graficznych z układem G400 z dwoma wyjściami na monitor. Umożliwiłoby to pracę 2 monitorów na jednej karcie graficznej!

Voodoo³ – tylko od 3dfx

Karty z procesorem Voodoo³ będzie produkowała wyłącznie firma 3dfx, która po połknięciu STB ma zamiar wykorzystać jej fabryki. Będą to karty 3dfx Voodoo³ 2000, 3dfx Voodoo³ 3000 i 3dfx Voodoo³ 3500. Co oznacza, że nie pojawi się już kolejny Diamond Monster czy jakakolwiek karta innego producenta.

Matrox pokazywał na targach prototyp karty z układem G400. Uruchamiał na niej demo, w którym góry odbijały się w wodzie. Woda nie była płaską taflą, jak w demku Rage Dawning dla kart z chipem RAGE 128, ale delikatnie falowała!



Najnowszy Diamond Viper – V770, oparty na RIVIE TNT-2 166 MHz (32 MB pamięci).

Nowe płyty główne

Na targach można było obejrzeć pilnie strzeżone przez Intela prototypy płyt głównych z chipsetami **Whitney** i **Camino** (zdjęcia można było robić tylko pod warunkiem, że usunie się z nich logo producenta...).

Chipset Whitney (i810) będzie przeznaczony dla tanich komputerów z procesorami Celeron. Ma zintegrowany kontroler grafiki i740. Wykorzystuje zarówno Socket 370, jak i Slot 1. Płyty główne z tym procesorem będą oferowały częstotliwości FSB (Front Side Bus) od 66 aż po 133 MHz. Będą wyposażone w nowe złącze AMR (Audio/Modem Riser). Premiera płyty zapowiedziana jest na 27 maja, masowa produkcja ruszy w czerwcu.

Dla droższych, mocniejszych maszyn przeznaczony jest chipset Camino (i820). Miał się pojawić przed wakacjami jako i815, ale Intel postanowił go trochę udoskonalić i wydać we wrześniu (z numerem 820). Camino wspiera procesory Pentium II i Pentium III (Slot 1), używa częstotliwości FSB 66, 100, 133, a nawet 150 MHz, będzie mieć złącze AMR oraz zaoferuje tryb AGP 4×. Ponadto płyty z tym chipsetem będą mieć podstawki pod nową, szybką pamięć – RIMM (RAMBus DRAM).

Najsilniejsze komputery, z procesorami Pentium II Xeon i Pentium III Xeon (Tanner), dostaną chipset **Carmel**. Niestety, nikt nie chciał mi pokazać płyty wyposażonej w Carmel – prawdopodobnie jeszcze nie powstała.

Dla posiadaczy płyt Super 7 (dla procesorów AMD) firma VIA stworzyła chipset MVP4. Ma zintegrowaną kartę muzyczną i graficzną, wykorzystuje też tryb ATA-66 (UDMA 66).

Wszystkie nowe płyty pozbawione były slotów ISA. Jeśli więc macie jeszcze karty ISA (modemy, karty muzyczne, karty sieciowe), szybko wymieńcie je na odpowiednie karty PCI, gdyż do nowego komputera mogą już nie pasować! Sloty ISA obecne były jedynie na płytach dla procesorów AMD K6-3 i K7.

MP3 w kieszeni

Podczas targów można było potrzymać chwilę jeden z najmodniejszych ostatnio gadżetów – przenośny odtwarzacz **MP3**. Urządzenia tego typu są najczęściej mniejsze od pudełka papierosów, zaś w środku mają 32 MB pamięci flash. Do pamięci tej kopiuje się muzykę MP3 (mniej więcej 30 minut nagrania, jakość porównywal-



Na targach pokazano wszystko, do czego prawdziwy gracz wzdycha po nocach (łącznie z przedstawicielkami płci pięknej).

na z otrzymywaną z płyty CD), a następnie odtwarzacz można wykorzystać w taki sam sposób, jak walkmana czy discmana. Zalety takiej zabawki: możliwość dowolnego tworzenia własnych składanek muzycznych na każdy dzień, znakomita jakość dźwięku i całkowity brak elementów mechanicznych (są więc odporne na wstrząsy i niemal zupełnie bezawaryjne).

Jeden z pierwszych przenośnych odtwarzaczy MP3 pokazała już rok temu koreańska firma Saehan Information Systems. Urządzonko o nazwie MPMan MP-F20 to najprostszy, a zarazem najlżejszy (zaledwie 70 g!) odtwarzacz. Wbudowane 32 MB pamięci flash można rozszerzyć za pomocą kart SmartCard o kolejne 32 MB. Muzykę kopiuje się z peceta przez kabel równoległy („drukarkowy").

Nowszy model, **MP-F30**, wygląda gorzej, ale jest bardziej zaawansowany. Ma funkcję dyktafonu i nagrywa do 4 godzin głosu. Zawiera 32 MB własnej pamięci rozszerzalnej o kolejne 32 MB za pomocą kart flash. Wyświetla na ekraniku ciekłokrystalicznym tytuły piosenek, które importuje z plików MP3. Jest zgodny z nagłówkiem ID3, zapisywanym m.in. przez WinAmpa.


NVIDIA Vanta – okrojona wersja RIVY TNT-2.

MPMany MP-CL10 i **MP-H10**, o podobnym wyglądzie i sporych gabarytach, do zapisu plików MP3 stosują – odpowiednio – dyskietki Iomega Click! (każda mieści 40 MB danych) oraz dysk twardy 2,5" o pojemności do 2,1 GB! Firma Saehan planuje także produkcję radia samochodowego, odtwarzającego muzykę MP3, przechowywaną na dysku twardym 2,5".

Diamond także promował swoje znane urządzenie – Rio PMP300. Podobny do MPMana MP-F20, odtwarzacz odpowiada mu także funkcjami i parametrami. Na stoisku Diamonda co dziesięć minut organizowany był wyścig w Viper Racing (na komputerach z kartami Viper V770), którego zwycięzcy otrzymywali Rio w prezencie.

Najciekawszy odtwarzacz MP3 – **ètto** – pokazała firma Pine. Małe i lekkie urządzenie ma 32 MB pamięci (rozszerzalnej kartami flash) i ekranik, na którym wyświetla tytuły piosenek. Ètto służy także jako dyktafon (podobnie jak MP-F30 zapisuje do 4 godzin głosu) oraz radio! Najważniejsze, że ma być o 30 USD tańszy od Rio.

Nieobecni

Na targach nie wystawiały się firmy: NVIDIA, Rendition (czyżby wycofała się z areny 3D?), Hoontech (widocznie nie stać jej na promocję znakomitych kart muzycznych, Sound Track 128), Number Nine (nie chciała pokazać swego chipu Ticket to Ride IV?).



Stoisko Logitechu można było rozpoznać z daleka po ogromnej kulce od trackballa.

Karty muzyczne

Producenci kart muzycznych hołdują modzie: wyposażają swoje produkty w dwa wyjścia (dla głośników przednich i tylnych) oraz uzbrajają w sterowniki zgodne ze standardem A3D 1.0 oraz EAX. Przykładem takiej karty jest **DMX** firmy **Terratec**.

DVD-RAM – czyżby już standard?

Wielu wystawców pokazywało napędy **DVD-RAM**, które potrafią zapisywać na specjalnych dyskach (umieszczonych w kartridżach) do 5,2 GB danych (po 2,6 GB na każdą stronę dysku). Ponadto czytają zwykłe płyty DVD-ROM oraz DVD-Video.

Niestety, dysków DVD-RAM nie czyta żaden dzisiejszy napęd DVD-ROM. Zaletą ich jest dość przystępna cena – 2–3 tys. zł za napęd oraz około 200 zł za dysk. Wielokrotnie zapisywalne DVD mają pięć różnych standardów (o nazwach w stylu DVD-RW, DVD-R+W, DVD-RAM etc.), DVD-RAM wychodzi jednak na prowadzenie.

Napęd DVD-RAM pokazywała firma AOpen. DVD-520S zapisuje dane z prędkością 1385 kB/s (1×) oraz odczytuje z prędkością 2700 kB/s (2×). Płyty CD-ROM czyta z szybkością do 3000 kB/s (20×). Podobne urządzenie wprowadza do swojej oferty Creative Labs (pod nazwą PC-DVD-RAM) i zapowiada, że jej napęd kosztować będzie zaledwie 2000 zł!

Powoli znikają napędy CD-RW. Zastąpić je mają DVD-RAM. Ostatnie produkowane CD-RW mają bardzo niskie ceny – to dobra wiadomość. Dziś taki napęd nabyć można za 800–1000 zł.


Moduł pamięci RIMM (rambus memory module), która ma zastąpić dzisiejsze DIMM-y. Transfer rzędu 800 MB/s, taktowana zegarem 133 MHz.

Głośniki – więcej czadu!

Na stoisku Labteca zobaczyłem zestaw **ATX-5820**. Składał się z dwóch niewielkich głośników, przyklejonych do komputera, oraz sporego subwoofera. Wyglądał niepozornie. Jednak basy mnie oszołomiły! Niskie, potężne, trzęsące podłogą – naprawdę znakomite!

Zestaw ma ponadto zintegrowany procesor sygnałowy, który tworzy system Virtual Dolby Surround. Za pomocą dwóch głośników daje dźwięk przestrzenny. Virtual Surround nie zrobił już na mnie takiego wrażenia – lepiej mieć cztery głośniki plus odpowiednią kartę muzyczną: Vortex-2 czy SB Live!.

Zestaw ATX-5820 poleciłbym każdemu. Niestety, dla komputerowego gracza cena jest zbyt wysoka – ponad 1000 zł. Właśnie przez wysokie ceny głośników firma Labtec nie znalazła jeszcze w Polsce dystrybutora.

Myszka wyłącznie do gier

Logitech przedstawił nową myszkę, **WingMan Gaming Mouse**, przeznaczoną głównie... do gier! Charakteryzuje się szybszym czasem reakcji, dane do komputera przekazuje z maksymalną szybkością 200 razy na sekundę, czyli pięciokrotnie częściej niż mysz tradycyjna. Coś dla lubiących deathmatche i precyzyjne strzały.

Okulary migawkowe ELSY

ELSA pokazywała okulary migawkowe **3D REVELATOR**, które przez odpowiednie sterowniki współpracują praktycznie z każdą grą Direct3D! Dzięki owym okularom ekran naszego komputera staje się wklęsły! Niestety, 3D REVELATOR działa wyłącznie z kartami ERAZOR II i VICTORY II (w planach także ERAZOR III), jeśli więc ktoś chce kupić okulary, musi przedtem nabyć dość drogą kartę graficzną ELSY.

REVELATOR współpracuje z Tomb Raider III, Need for Speed III, Unreal, Thief i Fifa Soccer '99. Nie będzie zatem takich kłopotów z oprogramowaniem jak w przypadku okularów 3D-MAX.

Znów za rok...

Kolejne targi CeBIT odbędą się w lutym 2000 roku. Wydaje się, że droga rozwoju komputerów jest prosta jak z bicza strzelił.

PiŁA (pila@gambler.com.pl)

PS Zdjęcia z targów CeBIT umieściliśmy w pliku cebit.html na krążku Gambler CD-b, w Kąciku Technicznym, w katalogu \CEBIT (należy użyć przeglądarki internetowej).

Zdjęcia: PiŁA,
Zbigniew Blewoński

Online

Po długim oczekiwaniu ukazała się wybitna strategia turowa – Heroes of Might & Magic III [opis na str. 60 – red.]. Wszystkie przydatne wiadomości, począwszy od informacji technicznych, przez opisy artefaktów, zaklęć oraz bohaterów, na liście grających w tryb multiplayer (z podanymi kontaktami) skończywszy, znajdziecie na stronie Heroes of Might & Magic III Unleashed.

http://www.spaceports.com/~homm3/

• • •

Wielki Sid Meier stworzył kolejną strategię turową. Czy Alpha Centauri [2. część opisu na str. 64 – red.] powtórzy sukces legendarnej Cywilizacji? Zobaczymy. Wszystkich spragnionych informacji o SMAC zapraszam na stronę Apolyton CS. Znajdziecie tam obszerne wprowadzenie do gry, spory przewodnik po świecie AC, charakterystyki walczących ze sobą frakcji, krótkie opisy technologii i ustrojów – po prostu wszystko, co trzeba wiedzieć, aby dobrze grać. Można także ściągnąć scenariusze i mapy tworzone przez graczy.

http://civilization.gamestats.com/smac/

• • •

AlphaFan.Com to jeszcze jedna strona poświęcona Alpha Centauri Sida Meiera. Tu również znajdziecie wiele informacji, rad i zwycięskich strategii, a także nowe scenariusze, mapy oraz linki do innych stron zajmujących się SMAC.

http://www.alphafan.com/

• • •

Blizzard po sukcesie StarCrafta wydał zestaw dodatkowych misji, noszący tytuł StarCraft Brood War. Wszystkich, zainteresowanych nowym dzieckiem twórców Diablo i Warcrafta, zapraszam na stronę BroodWar.Com. Znajdują się tam informacje o wersji podstawowej StarCrafta oraz o Brood War. W News pojawiają się bardzo ważne dla graczy adresy nowych serwerów Battle.net, a FAQ zamieszczony na tej stronie jest prawdziwą kopalnią danych. Ponadto z serwisu można ściągnąć programy wspomagające grę po Battle.net.

http://www.broodwar.com/

• • •

Wszystkim miłośnikom Fallouta 1 i 2 polecamy serwis No Mutants Allowed. To kopalnia wiedzy o: typach broni, postaciach, sposobach przejścia, „postmodernistycznych" nawiązaniach kulturo-

Ultima Online



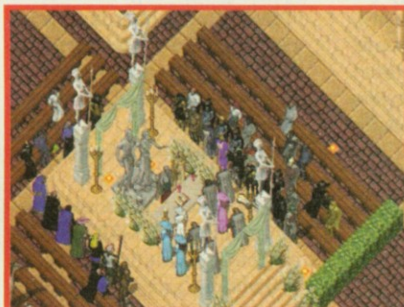
Naczelna zasada w grze Ultima Online: „Sam nie dojdziesz do niczego, tylko grupa ma szansę zrobić coś wartego uwagi".

Firma Origin od 1980 r. tworzy kolejne części cyklu RPG, gier osadzonych w realiach świata fantasy. Za każdym razem poprawiana jest grafika, rozwijana intryga, zwiększana interakcja ze światem, a cykl przyciąga coraz większe rzesze graczy.

Jedenastą (wliczając w to 2 części Ultima Underworld) grą w cyklu jest rewolucyjna Ultima Online, pierwsza komercyjna gra przeznaczona wyłącznie do zabawy w trybie multiplayer. Co więcej, grać w UO można tylko przez Internet. Trzeba przyznać, że Origin sporo ryzykował, wydając taki produkt. Tym bardziej, że wprowadzenie dodatkowej miesięcznej opłaty za grę w wysokości 10 USD mogło się okazać kolejną barierą dla graczy.

Rzeczywistość pokazała, że UO to strzał w dziesiątkę. Pomimo wysokiej ceny i comiesięcznych opłat, gra zdobyła ogromną popularność na całym świecie. Nawet w Polsce, gdzie po horrendalnych cenach sprzedawali ją drobni importerzy (dystrybutor produktów Originu, firma IPS nie zdecydowała się bowiem na wprowadzenie gry do swego planu wydawniczego), powstało kilka klanów zrzeszających kilkadziesiąt, a może i kilkaset osób.







Czytelnicy, którzy jeszcze nie znają UO, zapewne teraz zastanawiają się, co w niej jest takiego, że ludzie na całym świecie wydają ogromne pieniądze, aby pogrążyć się w jej świecie. Spróbuję wyjaśnić przyczynę tego zjawiska.

Ultima Online jest światem magii, rycerzy i smoków. Jednak mimo bajkowej otoczki nadal jest realistyczna, momentami aż do bólu. Prawie wszystkie zasady rządzące prawdziwym życiem zostały przeniesione do gry. Na przykład, gracz może zbić fortunę tylko dzięki uczciwej pracy lub gdy złupi kilku słabszych od siebie. Pierwsza metoda jest żmudna i zabiera więcej czasu, ale za to gwarantuje, że stosujący ją nie skończy z mieczem jakiegoś mściciela w piersi. Czasem również uczciwą pracą można się szybko dorobić. Pod warunkiem, że pojmiemy najważniejszą zasadę rządzącą światem UO: „Sam nie dojdziesz do niczego, tylko grupa ma szansę zrobić coś wartego uwagi".

UO udowadnia, że zbiorowa praca o wiele bardziej się opłaci niż działanie w pojedynkę. Górnik wydobywający rudę żelaza i sprzedający ją w kuźni będzie musiał biegać kilka długich dni, zanim uzbiera zadowalającą sumę złota. Za to górnik i zaprzyjaźniony ko-



wal, wspólnie wytwarzając i sprzedając tarcze, zarobią w krótkim czasie dużo pieniędzy. Oczywiście pod warunkiem, że w mieście będzie popyt na tarcze. Prawa rynku, obowiązujące w UO, są równie bezwzględne jak w rzeczywistości. Jeśli na rynku pojawi się jakiś artykuł w dużych ilościach, to w krótkim czasie jego cena gwałtownie spadnie.



Nie tylko w handlu współpraca jest konieczna. W jaskiniach pełnych najróżniejszych monstrów jeden człowiek jest raczej zwierzyną niż łowcą. Bardziej doświadczeni gracze mogą sami próbować zabijać pojedyncze słabe potwory, ale do pokonania kilku trolli czy drake'a trzeba naprawdę silnej drużyny. Na smoki porywają się wyłącznie bardzo potężni magowie i to też nie sami. I trzeba przyznać, że dużo większą satysfakcję sprawia uczestnictwo w polowaniu na drake'a niż zabijanie zombich w pojedynkę.

Kolejna możliwość, która pozwala graczowi identyfikować się z przedstawiającą go postacią, to praktycznie dowolny dobór ubrania. Sklepy „tekstylne" mają na zapleczu po kilka różnego kroju koszul, bluz, spodni, płaszczy i peleryn we wszystkich kolorach. A co najważniejsze, każda zmiana ubioru wprowadzona w inwentarzu wpływa na wygląd zewnętrzny naszej postaci. Dlatego spotkanie dwóch tak samo ubranych osób w UO jest praktycznie niemożliwe, inaczej niż w Diablo, gdzie każda profesja ma tylko trzy rodzaje ubioru, zależące od klasy zbroi.

Skoro już wspominam Diablo, to muszę napisać o jeszcze jednej sprawie – cheatowaniu (oszukiwaniu). Programiści z Originu starali się stworzyć świat możliwie odporny na oszustwa graczy. Każdy musi rozwijać swoje umiejętności zgodnie z regułami, czasem długo trenując sztuki walki. W pewnym momencie dla Diablo pojawiły się trainery, które zapewniały niemal dowolną modyfikację przechowywanej przez gracza na dysku postaci. Ultima Online jest przed tym zabezpieczona, gdyż pliki z opisami bohaterów znajdują się serwerach Originu. Ponieważ takie zabezpieczenie sprawdziło się, twórcy Diablo II planują podobnie rozwiązać tę kwestię.

Jednak fakt, że w UO nie można cheatować (oczywiście, jeśli pominąć drobne niedopatrzenia w programie) nie oznacza, że nie ma w niej Player Killerów, czyli zabójców graczy. Aby dokładnie oddać rzeczywistość, autorzy Ultimy wprowadzili również złe postacie, twierdząc, że na świecie musi istnieć i Dobro, i Zło. Opinie graczy na ten temat są podzielone. Jedni uważają, że uczciwy gracz nie powinien być zabity przez silniejszą, ale złą postać, inni zaś są zwolennikami zasady równowagi. Ja wychodzę z założenia, że im bardziej realistyczna gra, tym ciekawsza, a co do PK-ów... Polowałem czasem z grupą innych graczy na grasującego po podziemiach mordercę. To dopiero były przygody!



Ultima Online cieszy się od dłuższego czasu niesłabnącym zainteresowaniem, ponieważ jest prawie równie ciekawa jak rzeczywistość. Jednocześnie jest także fascynująco magiczna, czym przyciąga wszystkich miłośników fantasy. Dzięki UO możemy się także przekonać, który z „sieciowych" kolegów jest prawdziwym przyjacielem.

Ponieważ oszukiwać praktycznie się nie da, każdą zdobytą rzecz, wszystkie zarobione pieniądze gracz szanuje i ciężko mu rozstać się z nimi. Prawdziwi przyjaciele wspomagają kolegów w niedoli. Gdy któryś ze znajomych stracił wiele przedmiotów, wtedy koledzy grupą zapuszczali się w podziemia, a łup z wyprawy przeznaczali na odnowienie rynsztunku dla potrzebującego. Dla takich chwil warto grać w Ultimę.



Na koniec chciałbym jeszcze ostrzec tych użytkowników Internetu, którzy płacą za każdą minutę spędzoną w sieci. UWAŻAJCIE! Ultima Online niejednego już zmusiła do sprzedania modemu, a niektórzy pechowcy rozstali się i z innymi częściami swojej maszyny.

Aragorn@gambler.com.pl

PS Ultima Online doczekała się wielu stron w Internecie. Najlepsza i najważniejsza z nich to **http://www.owo.com**, oficjalny serwis prowadzony przez Origin. Znajdują się tam opisy świata UO, porady dla nowych graczy oraz wszelkie nowości związane z grą.



W świecie Ultimy Online zdarzają się nawet śluby...

Online

wych itd. Najlepsze takie miejsce w sieci!

http://fallout.gamestats.com

• • •

Często się zdarza, że lubimy jakiś utwór muzyczny, ale nie znamy jego tekstu. W takiej sytuacji bardzo przydaje się strona Lyrics YU. Znajdziecie na niej kilkaset tekstów najróżniejszych wykonawców. Są posegregowane alfabetycznie, według nazwisk wykonawców.

http://www.fortunecity.com/tinpan/marrfield/500/newpage2.htm

• • •

Poczta elektroniczna rozszerza ofertę usług. Do tej pory mogliśmy wysyłać listy, teraz możemy również kartki. Serwis Elektroniczne KARTKI Pocztowe umożliwia stworzenie własnej kartki i wysłanie jej pod adresem e-mail. Na stronie znajdziecie również bank z podpisami na różne okazje. Bardzo polecam „Wyznania" :-)

http://mars.rava.com.pl/kartki/

• • •

Kinomanów i nie tylko zapraszam na stronę Filmowego Serwisu Informacyjnego Stopklatka, gdzie pojawiają się najnowsze wiadomości ze świata filmu. Są tam informacje o premierach filmów w kinach oraz w telewizji, recenzje starych i nowych produkcji, dane o aktorach i aktorkach, galerie zdjęć oraz filmów. Wymarzona strona, gdy ktoś nie wie, jak spędzić wieczór.

http://www.stopklatka.com.pl

• • •

Seks jest chyba najczęściej poruszanym tematem w Internecie. Wśród natłoku stron oferujących zdjęcia i filmy o treści pornograficznej, trafiają się czasem profesjonalnie wykonane strony o erotyce. Do nich należy serwis Ars Amandi. Znajdziecie na nim mnóstwo przydatnych informacji o AIDS, antykoncepcji, afrodyzjakach oraz poradnik dla nieśmiałych podrywaczy, zbiorek poezji miłosnej i dowcipy związane z erotyką. I przede wszystkim ZERO pornografii (oprawa graficzna bez materiału zdjęciowego)!

http://www.ars.amandi.pl/

Wieści zebrał

Aragorn@gambler.com.pl

PS Wszystkich internautów, którzy chcieliby w tej rubryce przedstawić stworzoną przez siebie stronę WWW lub inne, godne polecenia miejsca w sieci prosimy o kontakt.

Wstępniak

W tym wydaniu naszej ulubionej rubryki zajmiemy się reklamami telewizyjnymi (i nie tylko). Temat to miły i wdzięczny, już od czasu, gdy Kiemlicze po raz pierwszy zakrzyknęli: „Ociec, prać?", a „Prusakolep" wypędził karaluchy.

Nie da się ukryć, że większość odbiorców telewizji (podobnie jak nasi autorzy) ma do reklam stosunek negatywny. Nie da się też ukryć, że reklamy w większości adresowane są do ludzi prostych, wciąż powielają ten sam temat, są nudne jak flaki z olejem, irytujące i bezdennie głupie. Zdarzają się jednak perełki, rozszerzające i uzupełniające naszą wiedzę o świecie.

Gdyby nie reklamy, nie wiedzielibyśmy, jakie zalety ma piwo bezalkoholowe, co ludzie jedzą na działce, co mówi Bogdan, co zrobić z pieniędzmi, gdy leci się w kosmos, o czym rozmawiają palniki kuchenki gazowej, czy niedźwiedzie piją napoje gazowane i wielu, wielu innych, przydatnych w życiu codziennym rzeczy. Reklamy to dobrodziejstwo, nie plaga.

Ordynat(or) Michorowski

PS A tak poważnie, to reklamy stanowią istotny element paradygmatu... [Stop! Przerywamy ten bełkot! Nikt nie dostanie wierszówki za mądrzenie się – Cenzura]

[Korzystając z okazji, czy nie bylibyście Państwo zainteresowani tanimi usługami z dziedziny skracania tekstów, cenzurowania publikacji, wykradania ważnych zdjęć i puszczania białych plam na pierwszych stronach? Teraz, w specjalnej promocji, za cenę jednego cenzurujemy dwa artykuły! (...) – Cenzura]

[Szanowni Państwo! Zastanawiacie się pewnie, kto skrócił powyższe ogłoszenie cenzorów. To byłem ja, Wasz Zecer. Usługi tego typu objęte są podatkiem VAT, ale tylko u mnie można je sobie odliczyć od podstawy podlegającej opodatk... (BUM! TRZASK! PRASK!) Ja chcę do mamy...?]

Teatrzyk Oddziałowy

ma zaszczyt przedstawić sztukę postmodernistyczną pt. „Ogniem i mocą"

Spektakl rozgrywa się w uniwersum łączącym motywy „Star Wars" oraz „Ogniem i mieczem". Na scenie, przodem do widowni, stoi Chmielnicki z mieczem świetlnym. Wchodzi młody Luke Skshetusky z Tatuinowa.

Luke: Och, niemożliwe! To on, to Obi-Wan Zenobi!!!

Światła gasną, ludzie krzyczą, wojsko strzela, rolnicy protestują, ministrowie trzymają się stołków, a Bill Clinton kupuje cygara.

(kurtyna)

Ordynator

Reklama dźwignią handlu (?)

Każdy widział kiedyś jakąś reklamę w telewizji, w gazecie czy też słyszał w radiu. Stwierdzenie to można nazwać banalnym, ale poczekajcie na ciąg dalszy...

Oto na przykład reklama proszku do prania: dwanaście, piętnaście, trzydzieści lub czterdzieści dwa w jednym. Piorący lepiej niż pozostałe proszki tej klasy, idealnie czyszczący plamy po oleju słonecznikowym, krwi żaby czy wnętrznościach ryb. Bezwzględnie usuwający resztki kurzu, odchodów much lub wydzielin karaluchów. Pozostawiający czyste kołnierzyki, mankiety oraz nietknięte kieszenie.

Lub reklama telewizora, o obrazie czystym jak krokodyla łza, kryształ Gór Skalistych i dziewiąta cyfra liczby 123 456 789. Z dźwiękiem zniewalająco miękkim, przyjemnym i delikatnym jak świeża trawa o poranku na łące w dżungli amazońskiej, na terenie nietkniętej ludzką ręką polany, będącej miejscem kultu człowieka–nogi, największego szamana wioski Piramatu, której mieszkańcy słyną z wyrobu najbardziej „odlotowej" czekolady w świecie, wyrabianej z owocników grzybów z rodzaju Psilocybe, w rejonach zachodnich Ameryki Północnej, znanych z występowania na ich obszarach największych drzew: Sequoia sempirens i Sequoia dendron giganteum...

Wspaniałe! Ale wracając do tematu: tak to już jest, że traktujemy reklamy jako „zło konieczne". Lecz czy nigdy nie przyszło Wam na myśl, że reklamy to nie tylko puste słowa, ułożone w bezsensowne zdania, będące wytworem chorej wyobraźni twórców? Że te „reklamy" to może żywe istoty? Że mają swoje uczucia, pragnienia, żale??? Uczucie bezsensu istnienia i braku celu w życiu. Pragnienie, aby zauważył je świat. Żal do swoich twórców za to, że uczynili je tak beznadziejnymi, żal do ludzi, którzy – widząc je w telewizji – przełączają kanał.



Czytelnicy! To apel do Was! Oglądajcie uważnie reklamy i wczytujcie się w napisy! Czasem pochwalcie, gdy Wam się któraś spodoba. To przecież żaden wysiłek, a o ile przyjemniej będzie tym biednym wytworom ludzkiej wyobraźni. Bądźmy humanitarni. Reklama też człowiek.

Piotr Król

[Autor tekstu przebywa obecnie w miejscu odosobnionym. Wszystkie dni są tam rokendrolowe, cukierki dostaje się od dziadka, Bogdan, dzięki Bogu, milczy, a kaftany nie uwierają – przyp. Ordynatora]

Z Archiwum X (jeśli nie Y)

Scenariusz odcinka – 127

Występują:
Marks Folder – agent FBI. Obawia się, że przejęcie technologii UFO może doprowadzić do zastąpienia wszystkich robotników maszynami.
Udana W. Skali – agentka FBI. Partnerka Marksa. Razem rozwiązują sprawy, dochodzenia, spiski, no i, oczywiście, rebusy.
Zenon Sekator – pan przesłuchiwany przez agentów FBI.
Złowrogi Palacz – zagadkowy, złowrogi człowiek palący przenośne ogniska.
Men Szczyzna w Różu – jeszcze bardziej zagadkowy i złowrogi facet.
Bardzo Cwany Generał – bardzo bardzo cwany, zagadkowy i złowrogi, w mundurze.
Skinheader – szef Marksa i Udanej z FBI.
Wszyscy Inni – cała reszta, statyści i tacy tam.

Scena 1

Folder i Skali z Sekatorem siedzą przy stoliku w kawiarni. Wokół Wszyscy Inni robią tłum (szwendają się, rozmawiają itp.).
MF: A więc ożenił się pan z pewną wdową, a pański ojciec wyszedł za mąż za jej pasierbicę (*notując wszystko w notesie*).
ZS: Właśnie tak – moja żona stała się teściową mojego ojca, a jej pasierbica jest moją macochą.
UWS (*zaskoczona*): Więc jest pan ojczymem i teściem swojego ojca?
ZS: To jeszcze nic! Później mojej macosze, która jest moją pasierbicą, urodził się syn, który jest równocześnie moim przyrodnim bratem, a jako syn pasierbicy mojej żony – jest jej wnukiem, a ona jego babką.
MF: Więc pana przyrodni brat jest pańskim wnukiem. No i co z tego?
ZS: To, że gdy mnie urodził się syn, moja macocha stała się jego przyrodnią siostrą. Skoro on jest synem jej pasierba, a mój ojciec jest szwagrem mego syna (bo ożenił się z jego przyrodnią siostrą), to ja jestem pasierbem przyrodniej siostry mego syna, a on jest moim wujkiem, a równocześnie moim bratem, jako syn mojej macochy. Moja żona natomiast jest ciotką mego syna, a syn jest moim dziadkiem. I wtedy to właśnie kuzyn znajomego jego sąsiada...
MF (*rzuca się na niego i, skuwając go kajdankami, krzyczy*): Przejrzałem cię, imperialistyczna świnio! Chciało się być swoim własnym wnukiem, co? Karramba!
UWS (*czyta Sekatorowi jego prawa*): Cokolwiek powiesz, zostanie użyte przeciwko tobie. Jeśli nic nie powiesz, to też zostanie użyte przeciwko tobie. Jeśli nie stać cię na prawnika, dostaniesz gratis jednego z urzędu.

Scena 2

Dwóch Wszystkich Innych w strojach alpinistów. Himalaje, Mt. Everest.
Jeden Wszystki Inny: Kto idzie pierwszy? Niech znów zadecyduje rzut monetą. Orzełek – ty idziesz pierwszy, reszka – ja idę drugi. W porządku?
Drugi Wszystki Inny: O nie! Nie dam się już więcej nabrać! Zrobimy na odwrót. Orzełek – ty idziesz drugi, reszka – ja idę pierwszy. W końcu to ja jestem Drugi Wszystki Inny, a nie ty!
Kilkaset metrów wyżej Złowrogi Palacz obserwuje przez lunetę zajście w kawiarni (scena 1). Wyciąga z kieszeni ognisko, dosypuje miału węglowego i zapala je, zacierając ręce z uciechy. Snuje się tajemniczy biały dym...

Scena 2 1/3 (lub 7/3 jak ktoś woli)

Pokład samolotu PAM-AN (czy to nie od Pameli Anderson?). Nagle do środka wdziera się oślepiające światło. Potem blednie. Przez okienka zaglądają szare ludziki z oczami wyłupiastymi jak u żaby i uśmiechami godnymi Mony Lisy. Wszystko znika. Pojawia się Men Szczyzna w Różu przebrany za konduktora.
MSwR: Nie ruszać się!
Jeden z Wszystkich Innych wstaje.
Do samolotu wpada bocian, odrywa mu głowę poniżej kolan i wybija zęby.
MSwR (*z entuzjazmem*): A nie mówiłem! Pamięci – ops – to jest bileciki do kontroli! (*Wyciąga coś z torby.*) O! Panu trzeba skasować! (*Błysk czerwonego światła.*) Pan nie widział żadnych UFOków!
Ktoś z Wszystkich Innych: A jakich UFOludków, proszę pana kondziarza?
MSwR: Tych, co pan widział przez okno.
Ktoś: UFOlce? Aha! A ja myślałem, że to hostessy myją szyby!
MSwR: Nie! To, co pan widział, to były UFOludki, których pan nie widział. Pan nie widział tego, co pan widział. Rozumie pan, czy powtórzyć?

Scena X

Siedziba Bardzo Cwanego Generała. Bardzo Cwany Gen. i Wszyscy Inni ubrani w mundury wojskowe. Pełno aparatury elektronicznej.
BCG: Wystrzelić rakiety samonaprowadzające i zestrzelić UFO, strzelić setkę... A, zapomniałem, mogą to oglądać dzieci...
Ktoś: Ale...
BCG: To rozkaz! Wykonać albo utopię przez wysuszenie!
Ktoś Inny: OK! Wystrzeliłem, ale UFO jest nieUFne i uciekło.
BCG: Co? Znowu zestrzeliśmy samolot! Wy idioci! Z kim ja muszę pracować? (*Zdejmuje czapkę i wzdycha.*) Ufff! Trudno! W końcu, czy to pierwszy? Trzy ostatnie rakiety miały cyfrowego zeza i nie trafiały w UFO, tylko w samolot, więc może...
Rozlega się huk – ktoś wyważa drzwi. Wbiega Marks, Udana, ich szef Skinheader i Cała Reszta FBI bez wyjątku.
S: Jesteście otoczeni, nie macie szans się poddać. Jesteście aresztowani z okazji... No, ten tego... Heh... No, że was aresztujemy.
Cała Reszta FBI: Pod zarzutem spiskowania przeciwko rzecznikowi wodnemu – Wodnikowi Szuwarkowi z prezydentem Mongolii włącznie.
S: To prezydenta Mongolii też mamy aresztować?
The Koniec

© YouzeQ (with Ligoń cooperation)



Gry Chaosu

Janusz Pelc, Marek Soból, Rafał Trznadel i Sławomir Puchalski, założyciele grupy Chaos Works, mówią specjalnie dla Gamblera.

Czy tworzenie gier różni się czymś od projektowania innych aplikacji czy stron WWW?

– Tworzenie gier jest trudne i wiąże się z dużo większym ryzykiem. Praca nad aplikacjami internetowymi jest ciekawsza i mniej stresująca. Zagadnienie jest rozległe, technologii bez liku. Ledwie człowiek pozna jakiś standard, czy opanuje technologię, zaraz powstaje coś nowego – to jest niesłychanie ekscytujące.

W sieci jest jeszcze bardzo wiele nieprzetartych szlaków i białych plam, w dziedzinie gier natomiast wszystko zostało powiedziane. Dzisiejsze gry to: „bardziej, lepiej, więcej" tego, co już było wielokrotnie.

Wasze pomysły na grę są spontaniczne, czy to raczej może wynik chłodnej analizy tego, co popularne na rynku?

– Koncepcje gier przemyśleliśmy przez miesiące, a nawet lata i przez resztę życia nie zdążymy wszystkich oprogramować. Nie kierujemy się potrzebami rynku, raczej myślimy o napisaniu czegoś, w co zawsze sami chcieliśmy pograć. Między innymi dlatego nie pchamy się na ciasny już rynek 3D.

Nie staramy się na siłę być oryginalni, ani też nie twierdzimy, że nasze gry są specjalnie oryginalne. Interesuje nas raczej odtworzenie czegoś, co w grach wymarło – chodzi o tzw. gameplay [grywalność – red.]. Żadna z nowoczesnych gier 3D, ze stworami inteligentniejszymi od przeciętnego gracza, wyglądająca lepiej niż prawdziwe życie i tryskająca litrami wirtualnej krwi, nie dorasta do pięt, powiedzmy, platformówce Super Mario World na konsolę SNES, oczywiście pod względem gameplayu. Ci, którzy przeszli ją do końca (106%), będą wiedzieli, o co chodzi.

> Wolimy sami napisać gorszy system dźwiękowy niż wykorzystać taki, jaki moglibyśmy aktualnie kupić. Zawsze przy tym nauczymy się czegoś nowego i nasza wartość wzrośnie.

Pomysł na grę może być spontaniczny, ale produkcja gry już nie. Jakie stadia przechodzą prowadzone przez Was projekty?

– Kolejność jest zwykle taka: projektowanie całości, programowanie pierwszych interaktywnych obiektów, rysowanie i animacja postaci, układanie poziomów z jednoczesnym tworzeniem grafiki, programowanie rdzenia logiki i zasad gry, dokładanie bajerów i wodotrysków, ostateczny dobór wszelkich parametrów gry, interfejs użytkownika i cheaty, wersja alpha, wersja beta, wersja final.

Najdłużej trwa układanie poziomów, misji itp. W naszym wypadku jest to ponad 70% czasu przeznaczonego na tworzenie gry, oczywiście równolegle z innymi pracami.

Bardzo ważny jest etap dobierania parametrów gry i tu trzeba się często wykazać umiejętnością robienia czegoś z niczego. Chyba możemy się poszczycić takimi umiejętnościami, czego najlepszym dowodem niech będzie gra Heartlight PC. Jeśli ktoś jeszcze ją pamięta (a może dobrze się przy niej bawił), niech przypomni lub uświadomi sobie ważny fakt: w tej grze nie było przeciwników! To ewenement na skalę światową, że gra tak ciepło przyjęta obyła się bez wszystkiego, co goni, gryzie, zabija i strzela.



To się nazywa Excessive Speed! Drobny wypadek opóźnił realizację wywiadu. Po lewej Rafał Trznadel, po prawej – Marek Soból.

Wersja alpha powstaje mniej więcej po upływie 85% czasu produkcji i jest to produkt kompletny, ale z możliwością wprowadzenia poprawek. Właśnie wtedy gra poddawana jest testom, aby poznać opinię prawdziwych graczy w kwestii grywalności. Zdarza się, że niektóre pomysły są wtedy przewracane do góry nogami. Natomiast w wersji beta nie wolno już absolutnie nic zmienić. Beta to gotowy produkt, który ma prawo mieć błędy, a ich wyłapanie jest zadaniem dla betatesterów.

Na jakim etapie gry powstają cheaty? Czy domaga się ich wydawca?

– Powstają pod koniec gry, wymyśla je ktokolwiek (rewia pomysłów) i, rzeczywiście, na życzenie wydawcy.

W czasach, gdy wydawcy ich nie wymagali, pozwalaliśmy sobie na dowcipy. Za najbardziej udane uważamy cheaty do Electro Body i Robbo na PC, które nie mogły być opublikowane w gazetach ze względu na... niecenzuralność. To były bardzo brzydkie zlepki wyrazów i – naszym zdaniem – świetny numer.

Nie chcieliśmy również, żeby publikowano kody dostępu do poziomów w Robbo, dlatego uzależniliśmy je od komputera, na którym gra została zainstalowana. Dzięki temu na każdym komputerze kody były inne i gracze nie mogli sobie nawzajem psuć zabawy, wymieniając się nimi. Ku naszej niezdrowej uciesze, kody zostały jednak wydrukowane w którymś z ówczesnych „fachowych" magazynów poświęconych grom i oczywiście były to kody działające wyłącznie na komputerze „fachowca", który je opublikował.

Podczas tworzenia gry wolicie korzystać z gotowych rozwiązań, czy sami tworzycie poszczególne części?

– Staramy się nie korzystać z cudzych rozwiązań programistycznych. To sprawka naszych wygórowanych ambicji. Wolimy napisać gorszy system dźwiękowy niż wykorzystać taki, jaki moglibyśmy aktualnie kupić, bo zawsze przy tym nauczymy się czegoś nowego i nasza wartość wzrośnie.

Czy często zdarza się Wam wprowadzać zmiany odmieniające oblicze tworzonej gry?

– Najczęściej jest tak, że mamy zamiar napisać małą grę za małe pieniądze, ale gdy zobaczymy pierwsze efekty, mnożymy wszystko przez 100 i tym sposobem z czegoś w rodzaju nowoczesnych Asteroids wychodzi Fire Fight. Tak było właściwie z każdą grą w naszej karierze.



Zmiany w późniejszym okresie tworzenia nie są częste, ale bywają bardzo znaczące. Czasem jeden pomysł zmienia oblicze gry. Tak było np. w Fire Fight z radarem – obręczą wokół statku, która czasem była mylnie brana za osłonę. Gdy powstał pomysł (który można uznać za oryginalny), gameplay zmienił się diametralnie. Błądzenie i poszukiwanie wyparła czysta akcja. Podobnie było z trybem Base Building. O ile tryb Death Match był całkiem zwyczajny, o tyle Base Building był tak oryginalny i wciągający, że sami zagrywaliśmy się w niego jak wariaci.



Wszystkie grafiki pochodzą z przygotowywanej przez CW gry zręcznościowej pod roboczym tytułem Rico.

Co Waszym zdaniem jest przyczyną tak wielkiej liczby bugów w grach?

– Oczywiście, producenci, czyli osoby wykładające kasę na grę. Dla producenta najważniejszy jest termin, wszystko inne jest mniej ważne. Dlatego z kilku teamów developerskich, które w tym samym czasie podpisały kontrakty z Electronic Arts, wytrwaliśmy tylko my. Reszta odpadła, zabita przez niedotrzymanie terminów tzw. milestones, czyli ważnych punktów w procesie tworzenia gry. Swoją drogą, bardzo trudno ich dotrzymać, ponieważ w momencie podpisywania umowy trzeba zaplanować je na wiele miesięcy, a często nawet ponad rok naprzód!

Jakie projekty obecnie opracowujecie i kto będzie ich wydawcą?

– Jest ich wiele, ale wśród nich tylko jedna gra. Będzie to platformówka, raczej dla młodszych graczy (tzn. bez cieknącej krwi i latających części ciała). Realia piracko-wikingowe, dużo sekretów, akcji, ładnej grafiki (również malowanej ręcznie!) i dobrej zabawy. Producentem jest szwedzka firma, Iridon Interactive, która chętnie inwestuje w gry i wyławia talenty z Europy Wschodniej. Planowany termin wydania to jesień lub zima tego roku.

Inne projekty wiążą się z Internetem. Wśród nich są również pewnego rodzaju gry, ale to na razie nasza tajemnica.

Skoro piszecie także inne programy, czy produkcja gier jest dla Was ciągle ważna?

– Tak na oko, połowa naszego zaangażowania i połowa naszych wpływów to gry. Tak już jest od dłuższego czasu i tak już pewnie pozostanie. Nawet gdybyśmy stracili ochotę do pisania gier, wygra interes firmy, bo – nie owijajmy w bawełnę – gry to dochodowy interes.

Czym różni się praca polskiego developera teraz od pracy 5 czy 10 lat temu?

– Dokładnie 10 lat temu polski developer programował grę sam, robiąc do niej grafikę, edytory, dźwięki i muzykę, w wolnym czasie zaliczając maturę. Cała zabawa trwała 3 i pół miesiąca, a gra nazywała się Robbo i działała na Atari XL/XE. Była to pierwsza profesjonalna polska gra komercyjna. Dzisiaj ten człowiek jest jednym z nas.

Pięć lat temu było bardzo trudno. W gry inwestowali wtedy jedynie wizjonerzy, tacy jak Marek Kubowicz, prezes i właściciel legendarnej już firmy X-LanD, czy też ludzie z Laboratorium Komputerowego Avalon, dzięki którym 8-bitowe komputery przeżyły w Polsce drugą młodość i którzy ukształtowali obecny rynek.

W tych czasach na pieniądze z Zachodu nie można było liczyć, a jeśli ktoś w Polsce je miał, to nie myślał o takich bzdurach jak gry. Również Internet był wtedy w powijakach, a o dobrej dokumentacji sprzętu czy systemu można było jedynie pomarzyć.

Teraz gry łatwo jest pisać. Technologie są podane na talerzu, właściwie pchają się drzwiami i oknami. O inwestorów nietrudno, wystarczy zrobić działające demo pomysłu i posłać je w kilka miejsc, żeby załapać się na kontrakt.

Jakie przeszkody należy pokonać, by przebić się z produktem na Zachód i nie dać się zrobić w konia?

– Mamy tylko jedną radę: jeżeli gra ma być tworzona za cudze pieniądze, należy tak wyliczyć wysokości zaliczek, żeby zadowalały jako całkowity przychód z gry. Innymi słowy, trzeba założyć, że nie uda się zarobić nic ponad to, co zostanie wypłacone w formie zaliczek.

Jak oceniacie przyszłość polskich firm developerskich, nastawiających się na produkcję dla zachodnich wydawców?

– Bardzo pozytywnie, ale to nasze zdanie (może być ono postrzegane jako kupa frazesów).

Polscy programiści, podobnie jak ich koledzy po fachu z innych krajów postkomunistycznych, przeszli prawdziwą szkołę życia w czasach, gdy wszystko trzeba było wyczaić i rozgryźć samemu. Programiści zachodni mieli informacje pod ręką, dlatego byli mniej uniwersalni i kreatywni.

Patrząc na młodych ludzi, których mamy przyjemność zatrudniać, widzimy, że teraz na studiach informatycznych można się czegoś nauczyć. To bardzo budujące, bo „za naszych czasów" wykładano tam kupę bzdetów, typu ekonomia polityczna i informatyka na dziecinnym poziomie. Dlatego studiowali tylko ci, którym nie udało się załatwić odroczenia przymusowej służby wojskowej.

Jeszcze jeden powód wyższości naszych programistów nad zachodnimi (może ktoś uzna go za kontrowersyjny): my jesteśmy biedniejsi. Na Zachodzie mają wyższą stopę życiową, my – niższą, musimy więc podejmować się prac trudniejszych, często ponad siły, ale dzięki temu stajemy się prawdziwymi fachowcami.

To tylko teorie, ale coś w tym musi być, bo programiści z tzw. bloku wschodniego są przez drugą stronę uważani za wyjątkowych fachowców. Przykłady mamy wśród naszych bliskich kolegów, którzy wyjechali na Zachód i awansują w szaleńczym tempie. Od nich wiemy, że tamtejsi programiści to przy nas bardzo „cieniutkie Bolki".



Co powinni zatem umieć ludzie, którzy są programistami i chcą u Was pracować?

– Tacy ludzie powinni już coś umieć, ale nie muszą być wybitnymi specjalistami. Najważniejsza jest ochota do pracy. Można powiedzieć, że idealny pracownik to taki, który na początku umie niewiele, jest więc tani i pokorny, ale uczy się bardzo szybko i po kilku miesiącach staje się niezastąpiony. Taki człowiek bardzo mocno przywiązuje się do firmy, a my z kolei wiemy, że nie ma dla niego spraw zbyt trudnych.

Najgorszy pracownik to taki, który na początku umie dużo, więc jest drogi i przemądrzały, ale się nie rozwija. Po jakimś czasie zaczyna być kulą u nogi i trzeba szukać kogoś na jego miejsce. U nas nie ma ciepłych posadek. Oferujemy za to bardzo ciekawą i przyzwoicie płatną pracę. Myślę, że niewiele jest firm, w których można robić tak fajne rzeczy w tak mało stresujących warunkach i jeszcze dostawać za to kasę.

Dziękuję za rozmowę.

Dariusz Michalski

PS Pełną wersję wywiadu można znaleźć na Gambler CD-a w katalogu \ROZNOSCI, a w niej: Dlaczego wysoka jakość pracy źle wpływa na... wycieczki zagraniczne, co najbardziej przeszkadza w pracy i kiedy twórcy z Chaos Works udzielą następnego wywiadu.

PPS W dziale Temat Numeru, na str. 84, przedstawiamy tekst poświęcony polskim producentom gier komputerowych.

Chaos Works

Grupa Chaos Works jest jednym z najdłużej działających polskich teamów developerskich. Zaczynała od gier Robbo i Misja na Atari 800XL/XE, by potem stworzyć na PC: Electro Body (pierwsza polska produkcja komercyjna), Heartlight (pierwsza polska gra, której demo umieszczono na coverdyskach zachodnich pism) i Robbo. Fire Fight, wydany przez Epic Megagames i Electronic Arts, zyskał przychylność zachodniej prasy (m.in. nagroda Wybór Wydawcy amerykańskiego magazynu PC Gamer, najlepsza gra akcji roku '97 wg tej samej gazety).

Chaos Works ma na swoim koncie także programy użytkowe (m.in. Video4 do obsługi wypożyczalni wideo) oraz projekty stron WWW (m.in. www.encyklopedia.pl, www.fogra.com.pl, www.edi.pl). Ostatnio ukazała się najnowsza gra firmy – Excessive Speed.

Jak powstają gry w Polsce

Jeszcze na początku lat 90. dobre chęci, pomysł i trochę umiejętności jednego czy dwóch zapaleńców wystarczyły do stworzenia gry. Owe romantyczne czasy już się skończyły. Grupy developerskie albo przeszły na zawodowstwo, albo przestały się liczyć.

Święta praca



Czy tworzenie gier różni się od pisania innych programów? Z pewnością tak. Opinii na temat, w czym ta różnica się przejawia, jest tyle, ile gatunków gier. To właśnie gatunek w dużej mierze decyduje o tym, jak się daną grę robi, co jest w niej ważne, na jakie trudności natrafi zespół. Dla założycieli grupy Chaos Works oznacza to programowanie ciągle tego samego, tylko „bardziej, lepiej, więcej", dlatego znacznie ciekawsze jest dla nich odkrywanie terra incognita – Internetu.

Zupełnie inaczej widzi to **Tadeusz Zuber**, szef krakowskiej filii TopWare: – Proces tworzenia aplikacji użytkowej jest dużo prostszy. Są konkretne wymagania, które taka aplikacja ma spełniać, zadania, które ma wykonywać. Tworzenie gier to odkrywanie wszystkiego od zera. Często trudno sprecyzować, jak to będzie wyglądać, czy w ogóle ma sens. Ilość przepisanego n razy kodu jest znacznie większa niż przy aplikacjach.

Maciej Miąsik, programista z L.K. Avalon: – Program użytkowy wymaga mniejszej grupy wyspecjalizowanych fachowców. Tam główną siłą są programiści, natomiast podczas tworzenia gry (przynajmniej u nas) stanowią oni mniejszość. Musimy zatrudniać grafików, dźwiękowców, muzyków, aktorów, scenarzystów...

Działające obecnie grupy programistów, mające już jakiś dorobek, wyspecjalizowały się w określonych gatunkach. I tak, z dużym prawdopodobieństwem można założyć, że rzeszowska firma L.K. Avalon wyda przygodówkę, krakowska TopWare – RTS, wrocławska Leryx LongSoft – grę dla dzieci lub TBS, Chaos Works – zręcznościówkę, Mirage – FPS. Kilka produktów z różnych gatunków wydała jedynie Metropolis.

Docelowym konsumentem są gracze z Zachodu, choć każda gra sprzedawana jest również na polskim rynku. – Dobrej gry sprzeda się w Polsce od 5 do 10 tysięcy egzemplarzy – mówi **Tomasz Pazdan**, współwłaściciel L.K. Avalon. – Za pieniądze zarobione na sprzedaży nie da się zrobić gry. Robi się ją więc z myślą o Zachodzie. I albo ma się kontrakt podpisany od początku, albo robi się ją z przeświadczeniem, że musi zostać sprzedana. Jeśli się nie uda, jest to ostatnia gra danej grupy.

Na początku był pomysł

Mimo takiego podejścia, projektanci gier wcale nie schlebiają gustom Zachodu. O wyborze rodzaju gry decyduje doświadczenie grupy. – Robimy to, co umiemy najlepiej. Pewnie zarobilibyśmy więcej, gdybyśmy zrobili świetną strategię albo symulator, ale nie potrafimy. A nie zrobimy tego w 2 miesiące tylko po to, żeby się przekonać – mówi Tomasz Pazdan. W Metropolis, która nie jest przywiązana do jednego typu gier,



TopWare. Twórcy pracujący nad grami wykorzystującymi najnowszy sprzęt nie mają problemów z otrzymaniem go od producentów.

Mortyr. Twórcy śmieją się z recenzji pisanych na podstawie wersji beta. Jest w nich często mowa o elementach, które nie znalazły się w finalnej wersji gry.



bierze się pod uwagę także wymagania rynku. – Idealnym przykładem jest zrobienie teraz przygodówki 2D – tłumaczy **Adrian Chmielarz**, współwłaściciel Metropolis. – No, wtopa totalna. Teoretycznie istnieją szanse, że za 2 lata klasyczne przygodówki wrócą do łask, a wtedy my będziemy pierwsi. Ale teraz najprawdopodobniej byłaby to porażka na całej linii.

Nie ma więc problemu z tym, CO robić, ale JAK. Ważny jest pomysł. Często zalążki tkwią w poprzednim produkcie. Kolejna gra jest jednak znacznie bardziej rozbudowana, zawiera pomysły wcześniej nie zrealizowane i nowe, własne, a także podsunięte przez graczy czy recenzentów. Z perspektywy gracza czy dziennikarza niekiedy wygląda to jak sequel, zwłaszcza gdy (jak w Earth 2150) tytuł zawiera kolejny numerek sugerujący ciągłość.

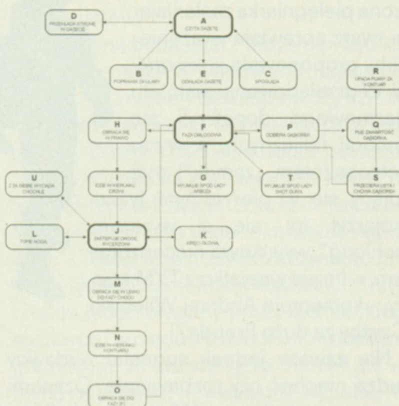
Po ustaleniu rodzaju gry powstaje mniej lub bardziej dokładny szkic. Tym dokładniejszy, im większy zespół pracuje nad grą. Dokumentacja gry Przygody rycerza Rogera, zawierająca mapę lokacji, szkice oraz charakterystykę postaci, drzewo dialogów, sceny i opis lokacji (co się na nich dzieje, jakie akcje mogą być wykonane), waży kilkanaście kilogramów! W umowie podpisywanej z zagranicznym wydawcą ustalane są też tak zwane milestones (kamienie milowe), czyli terminy realizacji pewnych etapów tworzenia gry, z których developer jest rozliczany.

W miarę jak powstaje fabuła gry, graficy robią pierwsze projekty lokacji, postaci czy pojazdów. Projektują wstawki filmowe, jeśli są przewidziane. I tu właściwie rozchodzą się drogi różnych gatunków gier. W grach 3D i RTS najważniejszy jest engine oraz Sztuczna Inteligencja. W grach przygodowych liczą się: grafika tworząca nastrój oraz zagadki. Przynajmniej tak być powinno. – Producent zadecydował, że robimy rysowaną przygodówkę, łączącą wątki z różnych bajek – mówi **Jarosław Parchański**, autor dokumentacji do Przygód rycerza Rogera. – Scenarzyści z Bielska-Białej zrobili scenariusz jak do filmu – liniowy aż do bólu. Zabrakło w nim zagadek, dlatego został potraktowany jedynie jako szkielet do dalszych prac.

Mortyr. To jedyna gra FPP, w której zadbano o zgodność wykreowanego świata z prawdą historyczną. W oryginalnych strojach z epoki, z oryginalną bronią stoją od lewej: Andrzej Wilewski, Krzysztof Zarzycki, Bartłomiej Biesiekirski, Dominik Redmer.



SCENA 001 - KARCZMARZ [Lp. 002] Id: KAR



Przygody rycerza Rogera. Schemat animacji postaci z gry.

Adventures Of Roger The Brave Knight

Dekoracja 001 – Wnętrze karczmy.
(WARIANT A)

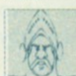


1. Opis dekoracji:

[illegible]

2. Spis postaci występujących w scenie i opis akcji (ewentualne dialogi).

Postacie:



Lp. 001
Nazwa postaci: Rycerz **Dzielny Roger**
Wiek: 35
Stan emocjonalny: zawsze opanowany, honorowy i rycerski
Opis postaci: młody, dobrze zbudowany, jasne włosy, ubrany w zbroję, która nieco krępuje jego ruchy i powoduje usztywnienie postaci
Głos: męski, zdecydowany

Przygody rycerza Rogera. Fragment scenopisu.



Następca Reah. Gra nie ma jeszcze tytułu, ale na pewno będzie prostszy – Reah przekręcano na kilkanaście sposobów.

Tworzenie gry trwa od półtora roku do dwóch lat. Różnie układa się długość poszczególnych etapów produkcji. Według Adriana Chmielarza, są dwa sposoby tworzenia gier: – Podlewasz ten kwiatek i widzisz, jak codziennie rośnie. Ale są sytuacje kiedy podlewasz, podlewasz i nic. I nagle trach, pewnej nocy masz pół kwiatka.

Pierwszy sposób opisuje powstawanie przygodówek. – Mamy engine do robienia gier przygodowych – stwierdza **Mirosław Liminowicz**, współwłaściciel L.K. Avalon. Firma opracowała język skryptowy z interpreterem, dzięki któremu przygotowane przez grafików lokacje można natychmiast obejrzeć w akcji.

W Rzeszowie tworzyć gry przygodowe z użyciem techniki filmowej nie jest łatwo: brak zaplecza. – Kiedy robiliśmy zdjęcia do Reah – opowiada Mirosław Liminowicz – okazało się, że nie można pożyczyć dobrej kamery. Musieliśmy ją kupić. Nie dość, że koszt kilka razy większy, to jeszcze musieliśmy po nią jechać do Warszawy. W dodatku nie można było zapłacić gotówką, bo to za dużo ecu. Każdy drobiazg urastał do dużego problemu. Trudno było znaleźć odpowiednich aktorów, a studio tworzyliśmy od zera.

W przypadku gry Reah i jej następcy wydajność sprzętu nie jest istotna. Za to dla autorów gier 3D i RTS moc komputerów to problem numer jeden. Gra powstaje przez 2 lata, a to oznacza wymianę kilku generacji sprzętu. – W założeniach było: minimum P200, 32 MB RAM i akcelerator 3D, brak programowego renderera, dużo tekstur, skomplikowane siatki – mówi **Mirosław Dymek**, kierownik projektu Earth 2150. – Dziś widzimy, że wybraliśmy dobrą drogę, bo gra chodzi płynnie, a uruchomiona na bardzo dobrej maszynie potrafi wykorzystać jej moc.

W grach 3D i RTS w początkowych fazach niewiele widać. – To najbardziej bolesne chwile projektu – uważa Mirosław Dymek. – Graficy robią siatki do gry, ale nie wiedzą, jak będą wyglądały. Informatycy robią kod, ale nie wiedzą, jak będzie działał, gdy się do niego włoży te siatki. Rendererzy tworzą jakieś kostki czy kulki. To jest faza przygotowawcza, która trwa dość długo, aż powstanie engine – wtedy będzie można złożyć to wszystko razem. W przypadku Earth trwało to 5 miesięcy. [Ale bywa dłużej – engine Mortyra powstawał 3 lata – przyp. D.M.]

Problemy mnożą się, gdy projekt bliski jest ukończenia. Istnieje tysiąc powodów zewnętrznych i wewnętrznych, przez które rozpisany szczegółowo harmonogram prac może wziąć w łeb. Czynnikiem niezależnym od autorów jest pojawienie się nowego oprogramowania – np. ukazanie się DirectX 6.1 wymusiło poprawki renderera do Glide'a i Open GL podczas prac nad Earth 2150. Przyczyną bywa także ingerencja wydawcy, zwłaszcza jeśli jest on jednocześnie producentem (ingerencja TopWare w przypadku gier Devastator i Przygody rycerza Rogera zakończyła się zamknięciem projektów). Zdarza się to niezwykle rzadko, gdyż najczęściej wydawca ma pełne zaufanie do producenta (firmy wykładającej pieniądze), a ten z kolei do twórców.

Mortyr był jednak wyjątkiem. – To boli, jeśli ktoś do gotowej koncepcji gry dosyła listę pomysłów, które trudno jest sensownie wkomponować – **Dominik Redmer**, jeden z twórców gry, jest wyraźnie zdegustowany. Wydawcy broni **Andrzej Wilewski**, kierownik produktu: – Nie znaliśmy rynku, więc udało im się wymóc umieszczenie etapów w przyszłości. Początkowo miało być ich 10, w końcu stanęło na 8.

Na życzenie Amerykanów znalazły się też motywy fabularne. Nie były to jedyne poprawki zasugerowane przez wydawcę. Według Amerykanów, przestraszona pielęgniarka zasłaniająca twarz sprawiała wrażenie, jakby proponowała seks oralny. W przeładowaniu pistoletu plazmowego dopatrzyli się symboli fallicznych, a wyraz Schloss (niem. „zamek") znajdujący się w pierwotnym tytule skojarzył im się z wyrazem „schlong", wyjątkowo niecenzuralnym. – Im się wszystko z TYM kojarzy – komentuje Andrzej Wilewski. [Czyżby za dużo Freuda?]



Nie zawsze jednak sugestie wydawcy budzą niechęć czy rozbawienie. Czasami są wręcz pożądane. – Właśnie podjęliśmy decyzję o zmianie systemu bitew – mówi Adrian Chmielarz. – Będą na osobnych planszach. Debatowaliśmy nad tym, czy plansze powinny być 2D, czy 3D, a ponieważ widzieliśmy zalety i jednego, i drugiego rozwiązania, zapytaliśmy TopWare, co woli.

Dodatkowym zaburzeniem cyklu produkcji są prace zlecane przez dział marketingu wydawcy. Wiadomo bowiem, że już na rok przed premierą gra jest promowana na targach i pokazach. – Gra ma się ukazać na Święta, więc pracujemy pełną parą – Adrian Chmielarz ma minę mocno skwaszoną. – Ale po drodze jest E³. Potrzebne demo. Musimy więc rzucić wszystko i przygotować demo. Programiści i graficy robią protezy, byle coś tam się poskładało. Trwa to miesiąc, wracamy z E³ i... wszystko do kosza. Albo nagle telefon: ta i ta gazeta potrzebuje trzy nowe screenshoty. To się tak łatwo mówi – trzy nowe screenshoty. Ale żeby były ładne, sensowne...

Najwięcej pomysłów rodzi się jednak w głowach autorów. W L.K. Avalon starają się zagospodarować lokacje, które rozrosły się w trakcie projektowania, dodając nowe zagadki (m.in. tak powstała zagadka czasowa z kamieniem w Reah). Według harmonogramu, etap zimowy w Mortyrze miał być tylko przejściem między fabryką podziemną i przystanią U-Bootów, a na jego tworzenie

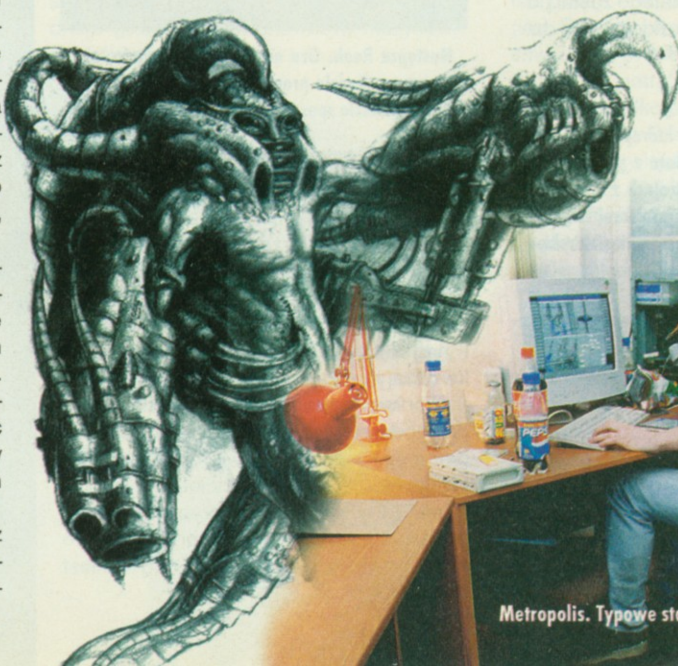


Gorki 17. Tak wygląda system motion capture do tworzenia animacji postaci i jego efekt, czyli siatka (patrz obok) – pierwsze stadium modelowania.

przewidziano cztery dni. Pojawił się jednak nowy pomysł i wykonanie projektu stojącego tam budynku zajęło właśnie tyle czasu. Prace nad poziomem ukończono w 3 tygodnie – stał się jednym z największych w grze.

W jednej z misji Pyłu wystąpiła Karla. Początkowo nie miała brać czynnego udziału w grze, tylko zostać oswobodzona w ramach jednego z zadań misji. Projekt wykonany przez grafika był jednak tak zachęcający...

Czasem pomysły są twórczym wykorzystaniem rozwiązań pochodzących z gier konkurencji. Niemal każdy team developerski ma swój biały wywiad – informacje o konkurencyjnych produktach zbierane są z prasy fachowej i odpowiednio wyselekcjonowanych stron internetowych. Jednak twórcy zupełnie inaczej patrzą na grę. Rozbierają ją na czynniki pierwsze: jakich narzędzi użyto, jaki model fizyczny zastosowano, jak wyglądają wybuchy. Nie każdy pomysł da się jednak wkomponować. – Kiedyś chcieliśmy wprowadzić system, który miał umożliwić graczowi szybki powrót do odwiedzonych wcześniej miejsc – mówi Maciej Miąsik o Reah. – I stąd ta nieszczęsna chorągiewka w prawym dolnym rogu ekranu. Miało się nią oznaczać miejsca, do których można wrócić. Gdy już dorobiliśmy chorągiewkę, okazało się, że nie da się tego zrobić bez przewracania wszystkiego do góry nogami. Od tego, gdzie gracz się znaj-



Gorki 17. Powstaje wiele projektów potworów, ale tylko nieliczne wybierane są do dalszego modelowania.



Metropolis. Typowe stanowisko pracy programisty.

duje, zależą tysiące rzeczy: dźwięki, położenie przedmiotów, więc nie da się sensownie zachować stanu gry przy takim przejściu. Cały pomysł był dobry, ale upadł. Nie ukrywam, że było to inspirowane grą Zork the Grand Inquisitor.

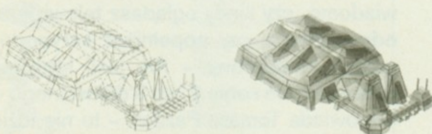
Źródłem pomysłów bywają też grupy dyskusyjne – niektóre pomysły do Earth 2150 pochodzą od graczy (m.in. zastosowanie flagi podnoszącej wartość bojową oddziału). Nie brakuje jednak rozwiązań oryginalnych – np. tekstury do Reah i jego następcy robione są z wykorzystaniem zdjęć Rzeszowa i okolic. W jednej z lokacji Reah teksturę stanowiło zeskanowane mięso! Z kolei Andrzej Wilewski ujawnił, że odgłos strzału z pistoletu w Mortyrze to odpowiednio zmiksowany dźwięk zamykanych drzwi.

i szybkości oddziałów, w FPS – odpowiednie ustawienie postaci i rozmieszczenie przedmiotów.

A kim jest betatester? Może nim być każdy, ale w naszych warunkach największą szansę ma znajomy developera czy dziennikarz prasy fachowej. Bywają też przygodni gracze. Znany z Zachodu dobór betatesterów na podstawie wypełnionych ankiet nie funkcjonuje w Polsce. Zdaniem Jarosława Modrzejewskiego takie testowanie nic nie daje. – Tester to jest zawód. Przychodzi, naciska tysiące kombinacji klawiszy... Przyjechał tu jeden wysłany przez niemieckiego wydawcę i w ciągu 10 minut udowodnił programistom, że gra się sypie. A mieli już wypalać mastera... I owszem, wypalili. Po dwóch tygodniach.




V.O.T.E.R. Golem. Z lewej pierwotna wersja interfejsu, z prawej – obecna, choć jeszcze nie ostateczna.




Earth 2150. Kolejne stadia modelowania budynku.

Początek końca

Gra wkracza w ostatnie fazy produkcji: wersja alfa, wersja beta. W tej pierwszej możliwe są jeszcze zmiany. Wersja beta oznacza ostateczne zamknięcie banku z pomysłami. Jest to o tyle bolesne, że autorzy jeszcze pracują nad grą, ale już nie mogą do niej nic dołożyć. Zazwyczaj decyzję o zakończeniu dodawania nowych elementów podejmuje producent, choć czasem i on ma z tym kłopoty. – Nasze gry zawsze cierpiały na nie dotestowanie, bo nigdy nie mogliśmy się powstrzymać, by nie dołożyć czegoś w ostatniej chwili – przyznaje **Jarosław „Długi" Modrzejewski**, prezes Leryx LongSoft. Powstający obecnie V.O.T.E.R. Golem zostanie jednak solidnie przetestowany.

Wersja beta to pożywka dla testerów. Gra zazwyczaj nie jest pozbawiona błędów, choć Jarosław Modrzejewski ma wyjątkowo defetystyczny obraz kodu przed poprawkami: – Nie ma programów, które się nie sypią. Co więcej, jeśli się nie sypie, to znaczy, że jest źle napisany – on się musi sypać. Kod to żywe ciało.

Zadaniem testera jest jednak nie tylko wyłapanie błędów, ale także zasugerowanie drobnych poprawek wpływających na grywalność. W RTS będzie to zbalansowanie kosztu zakupu, opancerzenia, siły ognia

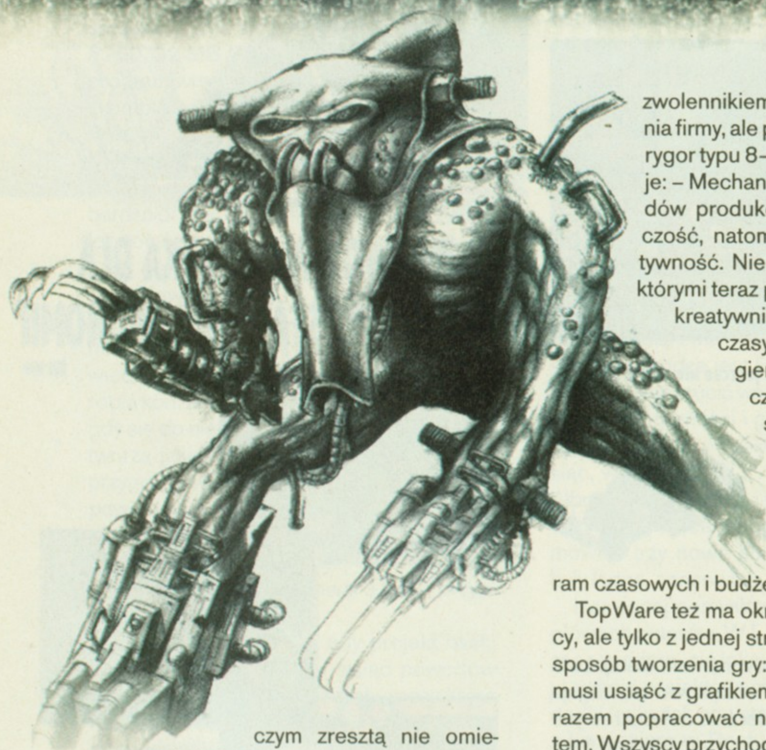
Na długo przed powstaniem wersji beta rodzą się cheaty. Początkowo pomagają programistom w docieraniu do konkretnych miejsc, przechodzeniu trudniejszych fragmentów. I to właśnie jest ich pierwotną funkcją. Pod sam koniec powstają kody dla graczy. Są to cheaty programistów – nieco okrojone albo, jeśli stały się zbyt popularne w demach, zmienione całkowicie.

Naniesienie poprawek oraz optymalizowanie kodu i grafiki to czynności dość przykre i pracochłonne – autorzy Mortyra pracowicie zmniejszali tekstury na każdym, nawet najmniejszym przedmiocie, by obniżyć wymagania sprzętowe. W końcu można wypalać mastera, czyli wzór dla tłoczni do powielenia.

Pozostaje ostatni etap – lokalizacja (dla polskich firm szczególnie ważny, bo żyją głównie z wpływów z zagranicy). Ciągnie się dość długo i również obfituje w niespodzianki. Na przykład Reah, mimo iż miał wersję DVD w siedmiu językach, nie mógł w tej postaci ukazać się w Stanach, bo Amerykanie odczuliby, że nie jest to produkt specjalnie dla nich. Dlatego powstała wersja amerykańska z trzema tylko językami, używanymi w Stanach i Kanadzie. Dla odmiany L.K. Avalon wyręczono w robieniu wersji rosyjskiej – pełną lokalizację wykonali piraci,



Przygody rycerza Rogera. Szkic i gotowa sceneria z gry, wykonana na podstawie podobnego szkicu.



czym zresztą nie omieszkali się pochwalić w Internecie.

Lokalizacje łączą się z testowaniem kolejnych wersji, robieniem wersji demo i innymi czynnościami właściwymi dla pełnego produktu. Nie pracuje nad nimi cały zespół. Projektant i graficy zaczynają nowy projekt.

Życie zespołu

Moi rozmówcy nie mieli wątpliwości, że praca nad grą jest czymś szczególnym. Pisanie gry to wysiłek dobrze rozumiejącego się zespołu twórców – to najczęściej podawana charakterystyka pracy developerów. Padają przy tym słowa: samodyscyplina, odpowiedzialność, kreatywność, fascynacja. To wszystko prawda – wystarczy posłuchać, z jaką pasją ci ludzie opowiadają o realizowanych projektach.

O ile na poziomie ogólnym wszyscy zgadzają się ze sobą, o tyle praktyka wygląda różnie. Najostrzej formułuje to Jarosław Modrzejewski: – Jeśli ktoś chce zrobić coś w określonym czasie przy ograniczonym budżecie, to musi być to praca jak przy maszynie. Komputer jest więc tokarką. Jestem zwolennikiem luźnego prowadzenia firmy, ale powinien być pewien rygor typu 8–16 czy 9–17. I dodaje: – Mechanizacja pewnych układów produkcyjnych zabija twórczość, natomiast zwiększa efektywność. Nie wierzę, by ludzie, z którymi teraz pracuję przestali być kreatywni. Natomiast minęły czasy, kiedy produkcja gier była radosną twórczością. Przekonaliśmy się o tym na własnej skórze podczas kryzysów finansowych. Musi trzymać się racjonalnych ram czasowych i budżetowych.

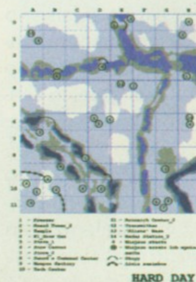
TopWare też ma określone godziny pracy, ale tylko z jednej strony... Wymaga tego sposób tworzenia gry: często programista musi usiąść z grafikiem i dźwiękowcem, by razem popracować nad jakimś fragmentem. Wszyscy przychodzą więc na 8, ale wychodzą... – Praca jest tak wciągająca, że zapomina się o świecie – śmieje się Tadeusz Zuber. – Czasem zapomina się zadzwonić do domu, że wróci się później. Zdarzało mi się już podczas weekendów wyrzucać z firmy pracowników, którzy mieli gwałtowny przypływ weny twórczej.

Dużo luźniej pracuje się w Metropolis, choć norma wynosi 42 godziny tygodniowo (w dwie soboty w miesiącu trzeba pojawić się w pracy). Wygląd tej firmy najbardziej pasuje do rozpowszechnionego stereotypu: młodzi ludzie wpatrzeni w ekrany, rozkręcone komputery, przy których stoją butelki coli i walają się paczki po chipsach, na korytarzu ułożone w pryzmy pudełka po pizzie zamówionej przez telefon, w kuchni parapety pełne butelek po piwie, na jednej z półek ponad 70 paczek po papierosach. Klimat wytężonej pracy. – Choć realia się zmieniły, praca nie straciła swej atmosfery – tłumaczy Adrian Chmielarz. – Teraz jest profesjonalnie, ale to nie znaczy, że nudno. Może pracować tu dużo ludzi, ale jesteśmy w czymś, co przypomina dom, nie biuro. Chłopaki mają stół do ping–ponga i jak ktoś chce, może pracować od 7 do 15 albo od 10 do 18. To jego sprawa.

Najbardziej liberalne stosunki panują w L.K. Avalon. Tam biuro najbardziej przypomina dom, bo... wszyscy pracują po domach. Choć w siedzibie firmy też stoi stół do ping–ponga. – Każdy pracuje, kiedy chce i jak chce – mówi Maciej Miąsik. – Ma to swoje wady, bo pracuję 24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu. Nie ma takiego momentu, że nie pracuję. Nigdy nie jestem po pracy. Ja już się do tego przyzwyczaiłem, ale nie wiadomo, kiedy jest ten dzień wolny, nie wiadomo, czy kiedy oglądasz telewizję to odpoczywasz, czy popełniasz karygodny grzech nieróbstwa. – Ale jeśli ktoś ma ochotę zrobić sobie 2 czy 3 dni wolnego – odpowiada Tomasz Pazdan – to nie idzie do nikogo z podaniem o urlop, tylko informuje, żeby go nie szukać, bo go nie będzie. Ma tylko zrobić to, co do niego należy, w określonym czasie. [O dziwo, taki model doskonale się sprawdza, bo 10-osobowy zespół jest zbyt mały, by dało się ukryć nieróbstwo któregoś z członków, a wspólny cel jednoczy i mobilizuje.]

Tak dzieje się zresztą i w pozostałych teamach. Wszyscy się doskonale znają, wszyscy mają do siebie zaufanie i wysokie mniemanie o kwalifikacjach pozostałych członków grupy. Nie może być inaczej, skoro zmian kadrowych nie ma. L.K. Avalon tworzą ludzie znający się od kilkunastu lat, więc patrząc na nich z boku widzi się raczej rodzinę niż firmę.

Niemal we wszystkich firmach potwierdzono, że im bliżej terminu premiery, tym dłuższy jest dzień pracy. Rytm tworzenia gry nie wpływa jednak na życie osobiste – urlo-



Devastator. Mapa jednego z poziomów.

py bierze się zazwyczaj latem, po skończeniu prac nie ma dłuższej przerwy. W końcowych fazach projektu praca staje się tylko bardziej nerwowa.

W poszczególnych zespołach różnie kształtują się opinie o dwóch głównych profesjach developerskich: grafikach i programistach. Często zatrudnia się jeszcze na stałe realizatora dźwięku; fachowcy o innych specjalnościach pracują na zlecenie, szczególnie w mniejszych firmach. – Graficy to jest w ogóle specyficzna grupa – mówi Adrian Chmielarz. – Dasz mu obrazek – ma wyrenderować kozę. Jak mu nie powiesz po tygodniu „stop", to on będzie to robił rok. Doda jej włoski, potem znajdzie nowy plug-in do SoftImage'a który imituje futro, potem okaże się, że to beta, więc poczeka na patcha, potem będzie ją modelował. Oni starają się osiągnąć perfekcję, a to trwa. Grafików trzeba hamować: stary, świetnie ci model wyszedł, tydzień minął i daj spokój.

Zupełnie inaczej widzi tę sprawę Jarosław Modrzejewski: – O ile można z grafikiem określić czas produkcji danej bitmapy czy czegoś tam, o tyle z programistą nie da się tego zrobić. On może przyjść i powiedzieć: słuchaj, Długi, myślałem, że zajmie mi to miesiąc, a zajęło 3 miesiące. I wiem, że pracował najszybciej i najlepiej, jak mógł.

	Nazwa: Max **Id:** P011 **Typ ognia:** LASE, RCKT **Kampania:** Paradise
	Nazwa: Runner **Id:** P012 **Typ ognia:** CLASS **Kampania:** Paradise
	Nazwa: Fang **Id:** P013 **Typ ognia:** - **Kampania:** Paradise
	Nazwa: Scorpion **Id:** P014 **Typ ognia:** PLSM, ENRG **Kampania:** Paradise, Flux
	Nazwa: Descent Flyer **Id:** P015 **Typ ognia:** - **Kampania:** Universal
	Nazwa: Ion Tank **Id:** P016 **Typ ognia:** ION **Kampania:** Meta
	Nazwa: Rocket Tank **Id:** P017 **Typ ognia:** RCKT **Kampania:** Meta
	Nazwa: Mobile Cannon **Id:** P018 **Typ ognia:** RCKT **Kampania:** Meta
	Nazwa: Flamer **Id:** P019 **Typ ognia:** FIRE **Kampania:** Meta
	Nazwa: Snoozer **Id:** P020 **Typ ognia:** CLASS **Kampania:** Meta
	Nazwa: Kaharto **Id:** P021 **Typ ognia:** LASER **Kampania:** Meta

Devastator. Specyfikacja pojazdów.

Nieprzewidywalność procesów twórczych to tylko jedno ze źródeł opóźnień, na które narzekają wszyscy w branży. Czasem przyczyną jest dobór pracowników. – Współpracowało się z ludźmi – **Piotr Kulikiewicz**, prezes Seven Stars, tłumaczy opóźnienie gry Wacki – którzy nie przywiązywali należytej wagi do tego, co robią, nie traktowali tego poważnie, odpuszczali sobie, i to w złych momentach. – Ten problem zdarza się jednak nad wyraz rzadko. Co więc jest przyczyną? – Nie znam developera, który zrobił produkt przed deadline'em – zastanawia się Adrian Chmielarz. – Problem polega na tym, że nie wiadomo, z czego to wynika. TopWare powiedział: wy ustalcie termin. Początkowo miał to być październik 1998. Druga wersja – wiosna 1999, trzecia wersja – sierpień–wrzesień 1999... To tajemnica, nad którą się zastanawiałem i nie znam odpowiedzi. [I tak powstające w Polsce gry mają bardzo małe opóźnienia w porównaniu z Zachodem.]

Zwieńczeniem twórczego wysiłku jest wypłata wynagrodzenia. Choć twórca pracujący wyłącznie dla pieniędzy nie ma racji bytu, nie da się ukryć, że dla wszystkich jest to jedyne źródło zarobkowania. Wynagrodzenie jest połączeniem miesięcznej pensji (TopWare, Leryx LongSoft) i wypłaty z zysku po sprzedaży tytułu (Mirage). Zaangażowanie w projekt opłaca się – programiści należą do ludzi dobrze zarabiających.

Obraz developera

Jaki jest obraz polskich developerów gier? Niejednoznaczny. Adrian Chmielarz jest pewien, że na pierwszej randce nie powiedziałby dziewczynie, iż tworzy gry, tylko że pracuje w multimediach, jest informatykiem lub robi w branży rozrywkowej. Prawda jest taka, że wszyscy laicy uważają gry za niepoważne – zarówno jako rozrywkę, jak i źródło utrzymania.

Jeszcze gorzej widzi to Tomasz Pazdan. – Obraz ludzi robiących gry w Polsce jest ostatnio zły. Ma na to niemały wpływ wizerunek promowany przez prasę, telewizję. Byle jaki reportaż o satanistach i przestępcach podkreśla, że byli to gracze. A kto im to zrobił? Twórcy gier – goście, którzy źle działają na młodzież. Słudzy szatana, którzy ułatwiają młodym ludziom degenerację – stwierdza gorzko. – Samopoczucia to nie psuje – dodaje Maciej Miąsik – ale zwyczajnie wkurza mnie, że jakiś kretyn, bo inaczej nie można go określić, pisze takie bzdury, które mnie dotyczą, i nie można się nawet wytłumaczyć. Ludzie sobie myślą nie wiadomo co... Już niedługo będą nas wyklinać z ambony. A co gorsza, my nic takiego nie robimy.

Choć teraźniejszość nie zawsze jest przyjemna, developerzy widzą przyszłość w jasnych barwach. Nie wyobrażają sobie jednak startu od zera – w większości mają wyrobioną markę i kontakty na Zachodzie. Koszt wyprodukowania gry w Polsce, od 200 do 500 tys. zł, ciągle jest kilkakrotnie niższy niż w Stanach czy krajach Unii Europejskiej. Tam jeszcze nie wszyscy są przekonani, że w Polsce da się robić interesy, że pracują tu profesjonaliści. No cóż, to tylko kwestia czasu...

Warto pamiętać, że polscy twórcy gier to jedna z niewielu grup zawodowych, która pracuje w przemyśle hi-tech i nie ucieka za granicę, a ich produkty cieszą się zainteresowaniem na Zachodzie. I to przy globalnej nadprodukcji gier! Cóż, ich obrazu w popularnych mediach i tak nie uda się zmienić, bo laicy nie czytują Gamblera, a „źli gracze" są wdzięcznym tematem dyżurnym.

Dariusz J. Michalski

Widziane z Zacisza

Wysoki Sądzie!



Nie ulega wątpliwości, że oskarżony winny jest zarzucanego mu czynu. Jak wykazało śledztwo, oskarżony Marcin B, pseudonim Borek, do swego haniebnego występku szykował się przez prawie pięć lat! Już w 1994 roku musiał zaplanować, że wyłudzi od poszkodowanej pani M. 60 złotych (wówczas 600 000 zł). Gdyby nie miał tego w planach, po cóż by, Wysoki Sądzie, już wtedy zbierał informacje na temat jakiegoś tam standardu VESA?

Oskarżony musiał też wiedzieć, że w pierwszych dniach marca 1999 r. poszkodowana będzie miała komputer wyposażony w kartę graficzną opartą na kości Intela i740. Już wtedy również musiał mieć pewność, że karta nie będzie obsługiwać standardu VESA. Gdyby tego nie wiedział pięć lat temu, jakiż byłby sens jego konsekwentnych, choć niezbyt szybkich, przygotowań do przestępstwa?

Zasadne wydaje się stwierdzenie, że oskarżonemu pomagała żona, Marzena B. To ona odbyła kurs dla pedagogów terapeutów, by zdobyć wiedzę niezbędną do napisania programu, stanowiącego przedmiot oszustwa. Również ona udawała, że testuje program w pracy z dziećmi, by uprawdopodobnić wersję o przygotowywaniu produktu handlowego.

Wróćmy jednak do oskarżonego i spróbujmy odtworzyć jego działania 6 marca br. O godzinie 12:37, gdy upatrzona ofiara weszła do Pałacu Kultury i Nauki, gdzie odbywały się targi książek edukacyjnych, opuścił stoisko i wyszedł przed ladę. Po kilkunastu minutach pani M. doszła do stoiska. Niewiele brakowało, by przeszła obok, nie zauważając oskarżonego, ten jednak był na to przygotowany i zaczepił ją, podstępnie wręczając komplet ulotek, kilka gęsto zadrukowanych kawałków papieru. Udało mu się wzbudzić zainteresowanie ofiary. Po kilku minutach rozmowy padło pytanie, na które czekał od pięciu lat: „Czy ten program wymaga jakiegoś specjalnego komputera?".

Obłuda i perfidia oskarżonego nie znają granic, o czym świadczy jego odpowiedź: „Nie, program będzie działał na każdym komputerze, nawet na 486". Wysoki Sądzie, ani słowem nie wspomniał o karcie graficznej! Następnie wręczył ofierze pudełko z programem i powiedział coś o wymaganiach sprzętowych opisanych ponoć na bocznej powierzchni. Biedna kobieta, wierząc w usłyszane kilka minut wcześniej kłamstwa, nie przeczytała informacji na pudełku, zapłaciła 60 złotych i opuściła teren targów.

Wysoki Sądzie, jakież było przerażenie ofiary, gdy w domu zorientowała się, że mimo wspólnych wysiłków jej i męża program się nie uruchamia! Przerażona postanowiła zadzwonić do oskarżonego (numer telefonu znalazła na jednej z ulotek). Ten zadał kilka pytań, po czym stwierdził: „Na Pani karcie graficznej program nie zadziała!" Dopiero w tym momencie jasne stały się dla pani M. intencje oszusta, który tak perfidnie ją okłamał. Wszelkie uwagi oskarżonego o tym, że ma pecha, bo tego typu problemy zdarzają się raz na kilkaset osób, to tylko mydlenie oczu! Z góry również wiedziała, że nie uda się jej odzyskać pieniędzy, zwłaszcza gdy oszust powiedział, że przecież na pudełku napisane było, iż karta graficzna musi być zgodna ze standardem VESA...

Wysoki Sądzie, język polski nie zna słów, które mogłyby opisać gehennę biednej, oszukanej kobiety. Wnoszę więc o najwyższy wymiar kary!

zamiast Naczelnego w st. spocz - prokurator

Oskarżony: Nie, nie, nie jest tak źle, nie siedzę. Pani M. odebrała swoje 60 złotych, ale wyzwała mnie od oszustów... Odgrażała się też, że jeśli nie odzyska pieniędzy, napisze do gazet, by wszystkich ostrzec przede mną. Postanowiłem więc wyręczyć ją i samemu na gościnnych łamach Gamblera ostrzec wszystkich przed sobą. Pamiętajcie: jestem oszustem!